ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

PC GAMES

ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1994



SPECIAL REVIEW
σελ. 10

MYST

ADVENTURES

- **INNOCENT UNTIL CAUGHT** σελ. 16

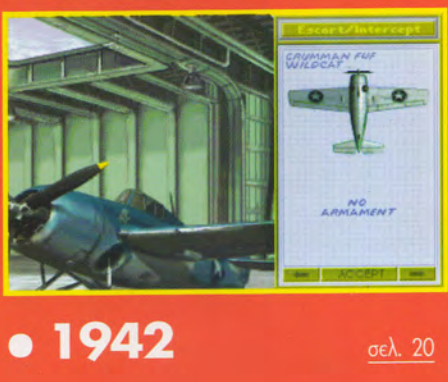


- **LANDS OF LORE CD** σελ. 30

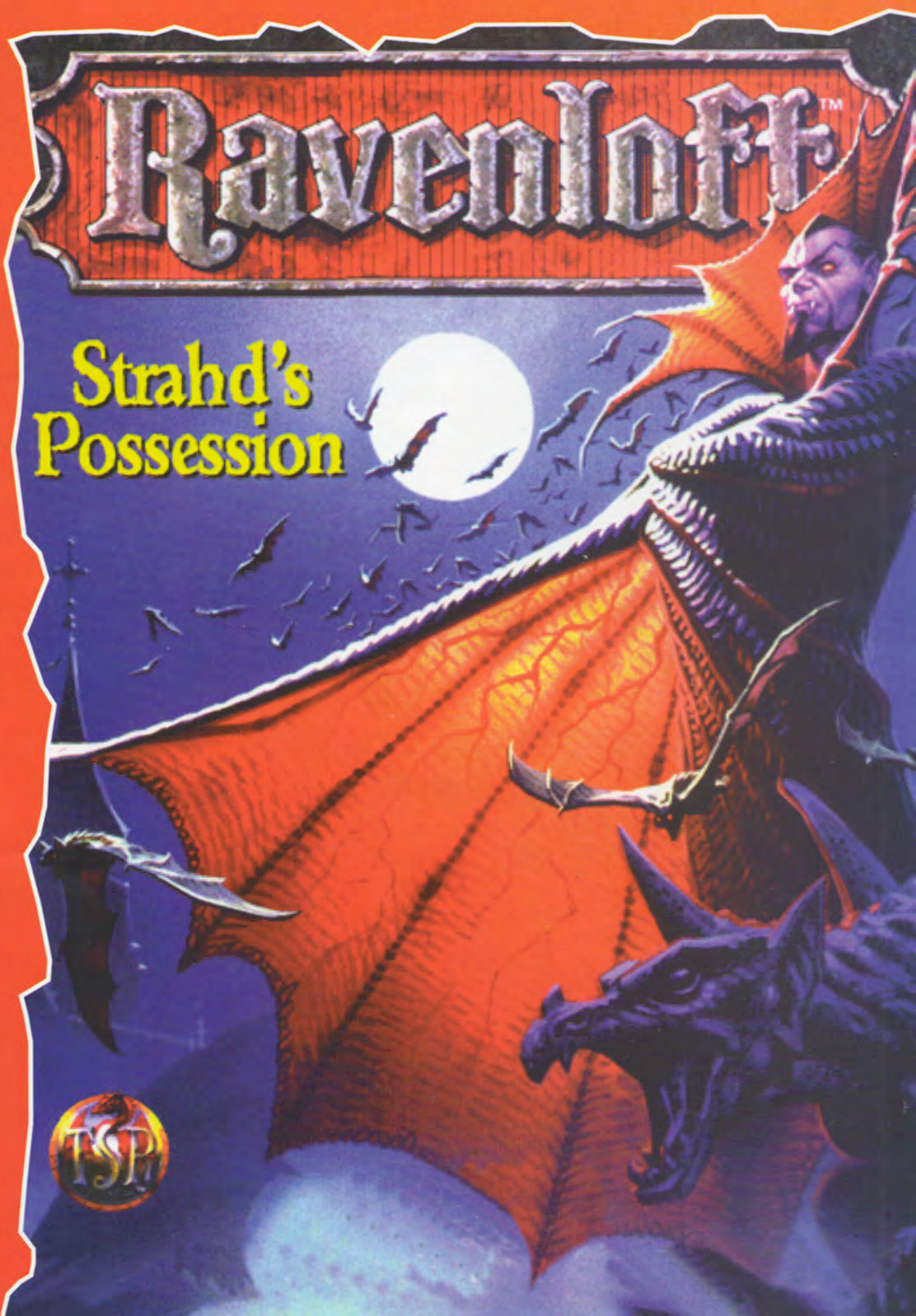
STRATEGY

- **STARLORDS** σελ. 32

SIMULATION



- **1942** σελ. 20



ΤΩΡΑ ΚΑΙ MULTIMEDIA ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ!

- ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΣΤΕ ΤΗΝ ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΥ PC ΣΑΣ
- GAMES ΓΙΑ ΔΥΝΑΤΟΥΣ GAMERS
- ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ & ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ

Ψ Υ Χ Α Γ Ω Γ Ι Α



•MICROCOSM •REBEL ASSAULT •MAD DOG MC CREE•LABYRINTH •DRACULA •WORLD OF XEEN •SRIKE COMMANDER•MEGARACE •LANDS OF LORE •LAWNMOWER MAN •TFX•WHO KILLED SAM RUPER •INDIANA JONES CD EDITION •TORNADO •JURASSIC PARK •EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY •LARRY I-V •POLICE QUEST IV •STAR TREK 25th ANNIVERSARY



Ε Κ Π Α Ι Δ Ε Υ Σ Η

•LONDON TOUR •DINOSAUR ADVENTURE ΚΑΙ ΑΛΛΑ.

Ζήστε μέσα από ήχους και εικόνες, το Λονδίνο. Μία Multimedia ξενάγηση μέσα από το PC σας

Ε Ρ Ω Τ Ι Κ Α



•101 SEX POSITIONS
•LEGEND OF KAMA SUTRA
•SEXUAL ECSTASY (DOUBLE CD)
•THE SEXIEST WOMEN ON CD ΚΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΟΙ...



Ενα ενημερωτικό και ειλικρινές πρόγραμμα γύρω από το σέξ και τις σχέσεις, σε multimedia CD-ROM
•9 Κεφάλαια με τεχνικές και αισθησιακές μεθόδους
• Ειδικό κεφάλαιο αφιερωμένο στο safe sex και την αντισύλληψη

* ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΠΩΛΗΣΗ ΤΩΝ ΕΡΩΤΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ ΣΕ ΠΑΙΔΙΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

TELE CLUB

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ

ΑΘΗΝΑ
Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2, fax: 9588503

ΒΟΛΟΣ
Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας τηλ.: 0421-35449

EDITORIAL



Κοίτα να δεις τι κάνουν οι άνθρωποι όταν έχουν κέφια... Προσωπικά, αμφιβάλλω αν θα καθόμουν να ασχοληθώ δύο ολόκληρα χρόνια για να δημιουργήσω το τελειότερο adventure (από πλευράς γραφικών τουλάχιστον) στην ιστορία των υπολογιστών. Για τι πράγμα μιλάω; Ελα τώρα που κάνετε ότι δεν καταλαβαίνετε... Ε, ναι, γι' αυτό μιλάω, για ποιο άλλο; Εχετε δηλαδή εσείς δει ποτέ τελειότερα γραφικά σε παιχνίδι; Ασε το gameplay. Αυτό είναι άλλο καπέλο. Ο,τι χάνει το Myst από gameplay, το κερδίζει στα γραφικά καί μάλιστα στο τετράγωνο! (Να σας ξεσκονίσω και λίγο τα μαθηματικά, γιατί μου φαίνεται ότι με τις ζέστες τα ξεχάσατε.)

Anyway, τη στιγμή που εσείς θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, εγώ πιθανότατα θα ετοιμάζομαι "γι' άλλες πολιτείες". Οχι..., δε με χάνετε (θα το θέλατε, ε;). Απλά λέω να λιαστώ λίγο σε καμιά παραλία. Δεν μπορώ άλλο την Αθήνα. Ετσι και αρχίσουν οι «χοντρές» οι ζέστες, γίνεται από αφόρητη μέχρι και πολύ αφόρητη.

Βέβαια, αν εσείς προτιμάτε να τη βγάλετε το καλοκαίρι στην Αθήνα, παρέα με κάποιο adventure ή RPG, αυτό είναι ένα άλλο θέμα. Αν θέλετε adventure και τα οικονομικά σας δεν σας επιτρέπουν να προμηθευτείτε CD, δοκιμάστε το Innocent Until Caught της Psygnosis. Αν, από την άλλη πλευρά, είστε λάτρης των RPGs, το όνομα Ravenloft (και TSR) ξέρουμε ότι δεν σας είναι άγνωστο. Ενα "κλασικό" RPG με πολύ καλά γραφικά και πολλά καινούρια στοιχεία.

Λοιπόν, αυτό ήταν. Κάθε κατεργάρης στην παραλία του - με κουβαδάκι ή όχι. Αν δεν με έχει πειράξει η ζέστη, θα τα ξαναπούμε το Σεπτέμβρη. Βρε, πώς περνάει ο καιρός...

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη,

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Χάρης Σαράντης **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Νίκος Χρυσικός, Χρήστος Μηνασίδης, **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** Παύλος Καραγιαννίδης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ.

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



ΡΣ **PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300**

P1 **ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

P2 **ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

P3 **SILVER BALL** 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

P4 **ΤΑΡΤΑ** 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

P5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

P6 **DECATHLON** (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

ΑΣ **AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000**

A1 **DEFENDER OF THE GALAXY** 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

A2 **THE CLUB HOUSE** (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

A3 **ΝΑΥΜΑΧΙΑ** 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

A4 **ΤΑΡΤΑ** 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

A5 **MIND BLASTER** (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. **ΗΛΙΚΙΑ**..............................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. **ΤΚ**..............................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.............................. **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ**.............................. **ΥΠΟΓΡΑΦΗ**..............................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ..............................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1994

PC GAMES



σελ. 10

MYST:
Το κορυφαίο adventure game που κυκλοφορεί σε υπολογιστές, με εντυπωσιακά rendered γραφικά υψηλής ανάλυσης και επιβλητικό ήχο. (CD-ROM)

σελ. 24

Ravenloft:
Ενας από τους πιο εντυπωσιακούς "κλασικούς" τίτλους της TSR, με πολλά νέα στοιχεία στην πλοκή και τη σύνθεση των χαρακτήρων.





σελ. 20

1942:
Μεταφερθείτε στο κλίμα και τα γεγονότα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και αντιμετωπίστε την οργή του αυτοκράτορα της Ιαπωνίας!

MICROSOFT SPACE SIMULATOR 1.0

Αναμφίβολα, μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες στο χώρο του ψυχαγωγικού software ήταν και η τελευταία του flight simulator της Microsoft. Μέχρι στιγμής υπολογίζεται ότι έχει πουλήσει άνω των δύο εκατομμυρίων αντίτυπα σε όλο τον κόσμο. Η επιτυχία του οφείλεται σίγουρα στα θαυμάσια photo-realistic γραφικά και στη μοναδική αίσθηση που σου έδιναν κατά τη διάρκεια της πτήσης. Κάτι ανάλογο θα προσπαθήσει να κάνει η Microsoft και αυτή τη φορά με το πρωτοεμφανιζόμενο Space Simulator 1.0. Οπως θα θυμάστε, η κυκλοφορία του είχε ανακοινωθεί λίγο μετά την παρουσίαση του Flight Simulator 5.0, αλλά εξαιτίας των δυσκολιών που ανέκυψαν κατά την ολοκλήρωση του προγράμματος καθυστέρησε η επίσημη κυκλοφορία, η οποία θα γίνει στα τέλη Σεπτεμβρίου, καθώς αυτή τη στιγμή ολοκληρώνονται τα τελευταία στάδια του παιχνιδιού. Πρόκειται για κάτι το μοναδικό και εντελώς ιδιόμορφο, σε σχέση με οποιονδήποτε άλλο εξομοιωτή κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή. Μέσω αυτού του εξομοιωτή θα μπορείτε να κάνετε διαπλανητικές πτήσεις και να επισκεφθείτε σημεία του γαλαξία, που θα ήταν αδύνατο να δείτε διαφορετικά. Περιλαμβάνονται όλοι οι πλανήτες του ηλιακού συστήματος, καθώς και πάρα πολλά αστέρια, τα οποία είναι τοποθετημένα από τη Microsoft σύμφωνα με στο θεωρητικό μοντέλο του γαλαξία μας, όπως αυτό προκύπτει από τα αστρονομικά στοιχεία της NASA. Σύμφωνα πάντα με τη NASA, σε πολλούς πλανήτες υπάρχουν και photo-realistic γραφικά της ίδιας και καλύτερης ποιότητας συγκρινόμενα με αυτά του Flight Simulator 5.0. Το πρόγραμμα έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να απευθύνεται τόσο στον αρχάριο όσο και στον έμπειρο χρήστη. Για την ολοκλήρωση του προγράμματος η Microsoft χρειάστηκε τέσσερα χρόνια, ενώ στο μέλλον θα κυκλοφορήσει, όπως συνήθως και αρκετά data disc's. Εν αναμονή, λοιπόν, της κυκλοφορίας του.



PINBALL DREAMS 2

Το τελευταίο δίμηνο έχει εκδηλωθεί μια έξαρση στην κυκλοφορία των flipper games. Αλλοτε σε shareware και άλλοτε σε full price, κυκλοφορούν συνεχώς νέοι τίτλοι. Οι περισσότεροι, μάλιστα, ακολουθούν το γνωστό μοτίβο με τα πολλά διαφορετικά tables σε κάθε παιχνίδι. Την ίδια τακτική ακολουθεί και η συνέχεια του Pinball Dreams, το Pinball Dreams 2. Θα διαθέτει και αυτό οκτώ διαφορετικά tables, με το καθένα να έχει την κλασική διάσταση των δύο οθονών με το ανάλογο scrolling. Φυσικά, υπάρχουν 256 χρώματα και πολύ καλά ηχητικά εφέ, τα οποίαμεγιστοποιούν την εθιστικότητα του παιχνιδιού. Ηδη, στα γραφεία μας βρίσκεται μια demo version του Pinball Dreams 2 και έχουμε επιδοθεί στο γνωστό άθλημα, σπάζοντας όλα τα high scores. Μέχρι το τέλος του καλοκαιριού αναμένεται να έχει έρθει και η full version.



Η ΚΑΤΑΙΓΙΔΑ ΤΗΣ GREMLIN

Θυμάστε τον Saddam Hussain, το γνωστό δικτάτορα που εισέβαλε στο Κουβέιτ και τον "συνέτισαν" οι συμμαχικές δυνάμεις του ΟΗΕ; Με αφορμή αυτό, λοιπόν, κυκλοφόρησαν πολλά παιχνίδια. Ενα από αυτά ήταν το Desert Strike, το οποίο σημείωσε μεγάλη επιτυχία στις εκδόσεις του για Amiga και MegaDrive. Τώρα, η Gremlin αποφάσισε να το κυκλοφορήσει και σε PC. Το Desert Strike περιλαμβάνει τέσσερα μεγάλα και λεπτομερή campaigns, στα οποία μπορείτε να πετάξετε. Μολονότι είναι ένα shoot'em up παιχνίδι, θα χρειαστείτε πολλές δόσεις στρατηγικής, προκειμένου να το ολοκληρώσετε. Υπάρχουν πολλοί στόχοι που πρέπει να χτυπήσετε σε κάθε ζώνη, οι οποίοι ποικίλλουν από tanks και αεροδρόμια μέχρι χημικά εργοστάσια και ραντάρ. Μπορείτε επίσης να συλλέγετε όπλα και καύσιμα, καθώς και αιχμάλωτους και πολιτικούς κρατούμενους. Παρά τη σίγουρη επιτυχία του Desert Strike και στο PC, η Gremlin συνεχίζει και σύντομα θα κυκλοφορήσει και το Jungle Strike, το οποίο θα αποτελεί τη συνέχεια του πρώτου. Στα τέλη Ιουλίου θα κυκλοφορήσει το Desert Strike και έπειτα από λίγο καιρό το Jungle Strike.

ΕΠΑΝΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕ CD

Η Microprose στα τέλη Ιουνίου, και επ' ευκαιρία της ευρείας πλέον χρήσης του CD, κυκλοφόρησε δύο τίτλους-συλλογές σε CD. Η πρώτη ονομάζεται Microprose Sports και περιλαμβάνει την πολύ μεγάλη επιτυχία Microprose Formula One Grand Prix του Geoff Crammond και το David Leadbetter's Golf, το οποίο παρουσιάσαμε πρόσφατα. Η δεύτερη συλλογή ονομάζεται

Microprose - Sid Meier και αυτό γιατί περιλαμβάνει τις δύο μεγάλες επιτυχίες του: Railroad Tycoon Deluxe και Civilization. Οπως αντιλαμβάνεστε, πρόκειται για δύο πάρα πολύ καλές συλλογές, ιδίως για όσους δεν διαθέτουν κάποιον από τους ανωτέρω τίτλους. Αν ωστόσο είστε κάτοχοι των ανωτέρω στην έκδοσή τους σε δισκέτες, οι συλλογές δεν έχουν μεγάλο ενδιαφέρον, καθώς η Microprose δεν εκμεταλλεύτηκε τις δυνατότητες του CD για να προσθέσει νέα στοιχεία στα παιχνίδια, τα οποία παραμένουν ακριβώς ίδια. Αλλωστε, το φθινόπωρο αναμένεται το Microprose Formula One Grand Prix 2, για το οποίο έχουν ήδη αρχίσει να καταφθάνουν κολακευτικά σχόλια.

DRAGON'S LAIR ΣΕ CD

Μία δεκαετία μετά την πρώτη παρουσία του Dragon's Lair σε arcade κονσόλες, κυκλοφορεί τώρα και σε CD. Ηταν το πρώτο παιχνίδι με πλήρες full-motion video, το οποίο προερχόταν από laserdisk. Τα μετέπειτα χρόνια κυκλοφόρησαν πολλές εκδόσεις του και σε υπολογιστές. Ωστόσο, καμία σχέση δεν είχε με το πρωτότυπο παιχνίδι, επειδή δεν υπήρχαν οι hardware προϋποθέσεις. Σήμερα, όμως, με τους πολύ γρήγορους επεξεργαστές και τα CD-ROMs, η μεταφορά του πρωτότυπου παιχνιδιού δεν ήταν δύσκολη. Τα γραφικά είναι καταπληκτικά. Οπως γνωρίζετε, όμως, το πολύ ισχνό gameplay ήταν πάντα το μειονέκτημα του παιχνιδιού. Ο Dirk Daring θα είναι σύντομα στις οθόνες των υπολογιστών μας στην original μορφή του και γραφικά. Αξίζει να το δούμε ίσως και σαν ένα πολύ καλό interactive demo.

THE SETTLERS

Η επιτυχία που σημείωσαν στο παρελθόν τα SimCity και Civilization και πρόσφατα το SimCity 2000 είχε ως αποτέλεσμα να στραφεί το βλέμμα των εταιριών σε αυτό το είδος παιχνιδιών. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και το "The Settlers" της Blue Byte. Βρισκόμαστε σε μια παλιά εποχή, κατά την οποία υπήρχαν κάστρα και φρούρια. Εσείς είστε ένας από τους τοπικούς ηγέτες. Αναλαμβάνετε να χτίσετε την πόλη σας αναθέτοντας στους υπηκόους σας τις κατάλληλες δουλειές, όπως κοπή ξυλείας, χτίσιμο κατοικιών, δρόμων κ.λπ. Παράλληλα όμως με εσάς αναπτύσσονται και γειτονικά κράτη-φέουδα, τα οποία κάποια στιγμή θα πρέπει να αντιμετωπίσετε κατά τα πρότυπα του Civilization. Το παιχνίδι, εκτός από τις συνηθισμένες λειτουργίες των παιχνιδιών αυτού του είδους, διαθέτει δύο έξτρα δυνατότητες. Καταρχήν, μπορείτε να παίξετε εναντίον ενός φίλου σας και μάλιστα στην ίδια οθόνη, η οποία χωρίζεται στη μέση. Με αυτόν τον τρόπο αυξάνεται κατακόρυφα το ενδιαφέρον του παιχνιδιού. Επίσης, μπορείτε να παίξετε το "The Settlers" σε SVGA ανάλυση, έχοντας έτσι αφ' ενός μεν καλύτερα γραφικά, αφ' ετέρου δε μεγαλύτερο οπτικό πεδίο από το χώρο όπου κινείστε.



Μπορεί το "The Settlers" να μη φτάσει την επιτυχία του SimCity 2000, που σίγουρα αυτή τη στιγμή είναι ασυναγώνιστο, θα αποτελέσει όμως μία καλή εναλλακτική λύση για όσους δεν θέλουν ιδιαίτερα πολύπλοκα προγράμματα του είδους. Αναμένεται να κυκλοφορήσει μέχρι το τέλος του καλοκαιριού. ■

- Βρισκόμαστε ήδη εν μέσω καλοκαιριού. Πολλοί από εσάς θα διαβάζετε το περιοδικό σε κάποια παραλία και εμείς εδώ στην Αθήνα σίγουρα σας ζηλεύουμε. Ομως, είμαστε υποχρεωμένοι να βρισκόμαστε προς το παρόν εδώ, συνεπείς στο καθήκον για την ενημέρωσή σας. Ανεξάρτητα από το παιχνίδι με τη Νιγηρία (θα γινόταν σε λίγες ώρες από τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές), η εθνική μας ομάδα απογοήτευσε το φίλαθλο κοινό στο Mundial της Αμερικής. Αυτό που ενόχλησε δεν ήταν τόσο οι δύο "τεσσάρες" που δεχτήκαμε (ιδίως από τη Βουλγαρία) όσο το πολύ κακό ποδόσφαιρο που παρουσιάσαμε. Τα λάθη είναι πολλά και αρχής γενομένης από την Αθήνα –κατά τη γνώμη μου– όπου η επιλογή των παικτών της 22άδας δεν έγινε αξιοκρατικά. Ακόμα και έτσι, όμως, είχαμε τις δυνατότητες για κάτι καλύτερο. Το ελληνικό ποδόσφαιρο πήρε ένα μεγάλο μάθημα από αυτή τη διοργάνωση του Mundial, που ευχόμαστε να αποβεί διδακτικό.

- Οπως είχαμε αναφέρει και στο προηγούμενο τεύχος, οι νέες κυκλοφορίες δεν θα είναι πολλές την περίοδο του καλοκαιριού, καθώς όλες οι εταιρίες ετοιμάζουν τα hits για το φθινόπωρο. Ενα όμως από τα hits που έρχεται από στιγμή σε στιγμή είναι το Detroit της Imperssions, που είχαμε ανακοινώσει από τη στήλη στο παρελθόν. Εκτός απροόπτου, θα είναι το Strategy Review του Σεπτεμβρίου.

- Μια και μιλάμε όμως για strategy, αναφέρουμε ότι ήδη κυκλοφορεί και στη χώρα μας η CD έκδοση του UFO της Microprose, το οποίο μάλιστα περιλαμβάνει την έκδοση 1.2 του παιχνιδιού.

- Τέλος, τον Ιούλιο θα κυκλοφορήσει το FIFA International Soccer, το οποίο έχει ήδη γνωρίσει μεγάλη επιτυχία στις κονσόλες. Για τους ποδοσφαιρόφιλους, όμως, έχουμε την είδηση ότι το φθινόπωρο θα κυκλοφορήσει και το Kick Off 3, με αρκετά διαφορετικό gameplay από τα δύο προηγούμενα και από το Goal. Μέχρι τον άλλο μήνα, καλές βουτιές.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Πολλά είναι τα νέα σε ό,τι αφορά τις εξελίξεις στο χώρο των adventures και των RPGs, καθώς και στο χώρο του hardware γενικότερα.

Οι τιμές των CD drives ήδη έχουν μειωθεί κατά πολύ και μερικά πωλούνται και στη χώρα μας σε τιμή χαμηλότερη των 50.000 δραχμών. Προμηθευτείτε οπωσδήποτε ένα, αφού μετά τα Χριστούγεννα τα περισσότερα παιχνίδια θα κυκλοφορούν μόνο σε CD. Οι αντίστοιχες εκδόσεις με δισκέτες, για όσα βγαίνουν, θα κυκλοφορούν αργότερα. Στην Αμερική, η οποία είναι και το επίκεντρο των εξελίξεων, η μάχη έχει ήδη κριθεί υπέρ του CD. Ετσι, τώρα πλέον όλα τα καινούρια προγράμματα κυκλοφορούν πρώτα σε CD και αρκετά αποκλειστικά σε CD.

Δυναμικές ανακατατάξεις αναμένονται και στον τομέα των καρτών ήχου, οι οποίες κρίνονται απαραίτητες πλέον για ένα multimedia σύστημα. Η SoundBlaster κυκλοφόρησε την πρώτη 32-μπιτη κάρτα ήχου, αλλά έχει αποσπάσει αρνητικές κριτικές ως προς το ότι οι drivers της απαιτούν 50 K της βασικής μνήμης!! Δεν μένει δηλαδή τίποτα για τα "μνημοβόρα" παιχνίδια. Στις 16-μπιτες κάρτες κυριαρχεί η Pro Audio Spectrum και ειδικά η τελευταία της 16-μπιτη κάρτα θεωρείται ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί σε όλους τους τομείς. Είναι τόσο μεγάλη η επιτυχία της, που έδωσε άδεια συμβατότητας σε πάρα πολλές νέες εταιρίες οι οποίες θέλουν να διεισδύσουν στο χώρο! Πολύ καλή κρίνεται και η Sound Wave 32, η 16-μπιτη κάρτα της Orchid, με υψηλού επιπέδου συμβατότητα στις Roland και SoundBlaster, αλλά χωρίς πρωτότυπο δικό της chip ήχου.

Στο χώρο των γραφικών προετοιμαστείτε για την επόμενη αναβάθμισή σας. Η εκπληκτική κάρτα Reel Magic κυκλοφόρησε σε μία νέα έκδοση, στην οποία διόρθωσαν όλα τα προβλήματα που είχαν παρουσιαστεί. Από τους ειδικούς θεωρείται η βάση για τη νέα γενιά παιχνιδιών, που όλοι περιμένουν και επιζητούν. Real time, full motion και full screen video είναι μερικές από τις δυνατότητες που προσφέρει. Συνδέεται με το video και παίζει full screen MPEG video!!! Το πιο σημαντικό είναι ότι όλες οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής έχουν ήδη υπογράψει συμβόλαια και θα κυκλοφορούν ειδικές εκδόσεις για αυτήν την κάρτα. Αν όλα πάνε καλά, τα Χριστούγεννα θα αγοράσω και εγώ μία.

Η Gravis Ultrasound - αυτή η περίφημη κάρτα ήχου- αντιμετωπίζει σημαντικά προβλήματα, αφού παρά την πρωτοποριακή τεχνική της δεν βρήκε την απαιτούμενη υποστήριξη από τις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών. Το μέλλον αβέβαιο!





Alone in the Dark 2

Στη LucasArts συμβαίνουν παράξενα πράγματα. Καταρχήν αποχώρησε ο δημιουργός των Monkey Island 1 και 2. Στη συνέχεια αποχώρησε ο δημιουργός του Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Πρόσφατα αποχώρησε και ο περιβόητος Moriarty, ο οποίος μέχρι τώρα ήταν υπεύθυνος του τομέα των computer games της εταιρίας, ενώ σχεδίαζε και το Mr Dig σε συνεργασία με τον Σπίλμπεργκ!!! Ετσι, η παραγωγή του Mr Dig αναβάλλεται για μία ακόμα φορά, αφού συζητείται καινούριος σχεδιαστής - παραγωγός. Οι αποχωρήσεις, όμως, δεν σταματούν εδώ. Από την εταιρία αποχώρησε και ο Larry Holland, ο σχεδιαστής του πολύ καλού X-Wing. Ο Holland και ο Ed Kilham ίδρυσαν μια δική τους εταιρία, την Peregrine Software.

Η Northstar Studios αγόρασε ουσιαστικά την Interplay. Οπως δήλωσαν τα αφεντικά της, τους ενδιαφέρει η παραγωγή 32-μπιτου software!!! Με αυτόν τον τρόπο πιστεύουν ότι θα αντιμετωπίσουν δυναμικά τον ανταγωνισμό. Τι έχουν, δηλαδή, να δουν τα μάτια μας σε 1-2 χρόνια...

Μια και ο λόγος για 32-μπιτο software, η Atari ανακοίνωσε ότι μαζί με τη Reel Magic θα κυκλοφορήσουν την 64-μπιτη παιχνιδομηχανή της Jaguar σε κάρτα για τους IBM συμβατούς!!! Αν τελικά το σχέδιό τους προχωρήσει, αναμέ-




Wrath of the Gods

νεται χαμός, μια και από τεχνικής άποψης τα παιχνίδια της Jaguar θεωρούνται εκτός συναγωνισμού!!

Η Activision ζήλεψε τη δόξα της Sierra και ανακοίνωσε ότι υπέγραψε συμφωνία με τον πρώην διευθυντή της CIA, William Colby, για την παραγωγή σειράς θρίλερ κάτω από το label της Infocom. Το πρώτο της σειράς αναμένεται στις αρχές του '95 για συμβατούς και Macintosh. Και πάνω που έλεγα να ασχοληθώ με τη συγγραφή σεναρίων για adventure games!!!

Η ίδια εταιρία -η Activision- έχει σχεδόν έτοιμο το Planetfall: The Search for Floyd, του πολύ γνωστού μας Meretzky. Υπομονή μέχρι το φθινόπωρο, οπότε και αναμένεται η κυκλοφορία του.

Η Sierra έχει αναθέσει στη δημιουργό του Gabriel Knight, Jane Jansen, την ετοιμασία του δεύτερου της σειράς. Το πρώτο όχι μόνο -δικαιολογημένα, άλλωστε- έχει ψηφιστεί ως ένα από τα δύο καλύτερα adventures της χρονιάς, αλλά σημείωσε και καταπληκτική εμπορική επιτυχία. Ο τίτλος θα είναι σχετικός με "Milhouse". Παράλληλα, ο Al Lowe ετοιμάζει το Lowe's Follies, μια συλλογή αστείων σχεδίων κ.λπ. που έχει γεννήσει το "νοσηρό" μυαλό του Al. Οταν έχεις πίσω σου μια σειρά όπως αυτή του Larry, μπορείς να πουλήσεις οτιδήποτε!!

Θυμάστε τον ηρωικό Spectrum 48K, που σημείωσε πολύ μεγάλη επιτυχία στη χώρα μας; Ενα από τα πιο σημαντικά παιχνίδια στρατηγικής/RPG, το Lords of Midnight, θα κυκλοφορήσει από την Domark για τους IBM συμβατούς. Το παιχνίδι ήταν εκπληκτικό (το έχω πρωτότυπο) και θα αποτελέσει σίγουρα μεγάλη επιτυχία. Να βλέπαμε και το KNIGHT LORE, της Ultimate, στους συμβατούς!!!

Τελειώνοντας, θα ήθελα να σημειώσω κάτι για όσους αμφισβήτησαν τα computer games και έβλεπαν την πλήρη επικράτηση των παιχνιδομηχανών (Nintendo κ.λπ.). Οι πωλήσεις των cartridge games μειώνονται συνεχώς, ενώ τα computer games σημείωσαν την τελευταία διετία εκπληκτική άνοδο. Η ύπαρξη υψηλής ποιότητας γραφικών, μεγάλης "χωρητικότητας παιχνιδιών" και τα CD drives φαίνεται ότι, στην Αμερική τουλάχιστον, έκαναν την πλάστιγγα να γείρει προς την "computer entertainment" όπως αποκαλείται. Οι ειδικοί μιλούν για ένα εκπληκτικό "computer entertainment software boom!!!". Αυτό και αν είναι χαρμόσυνη είδηση για όλους μας. ■



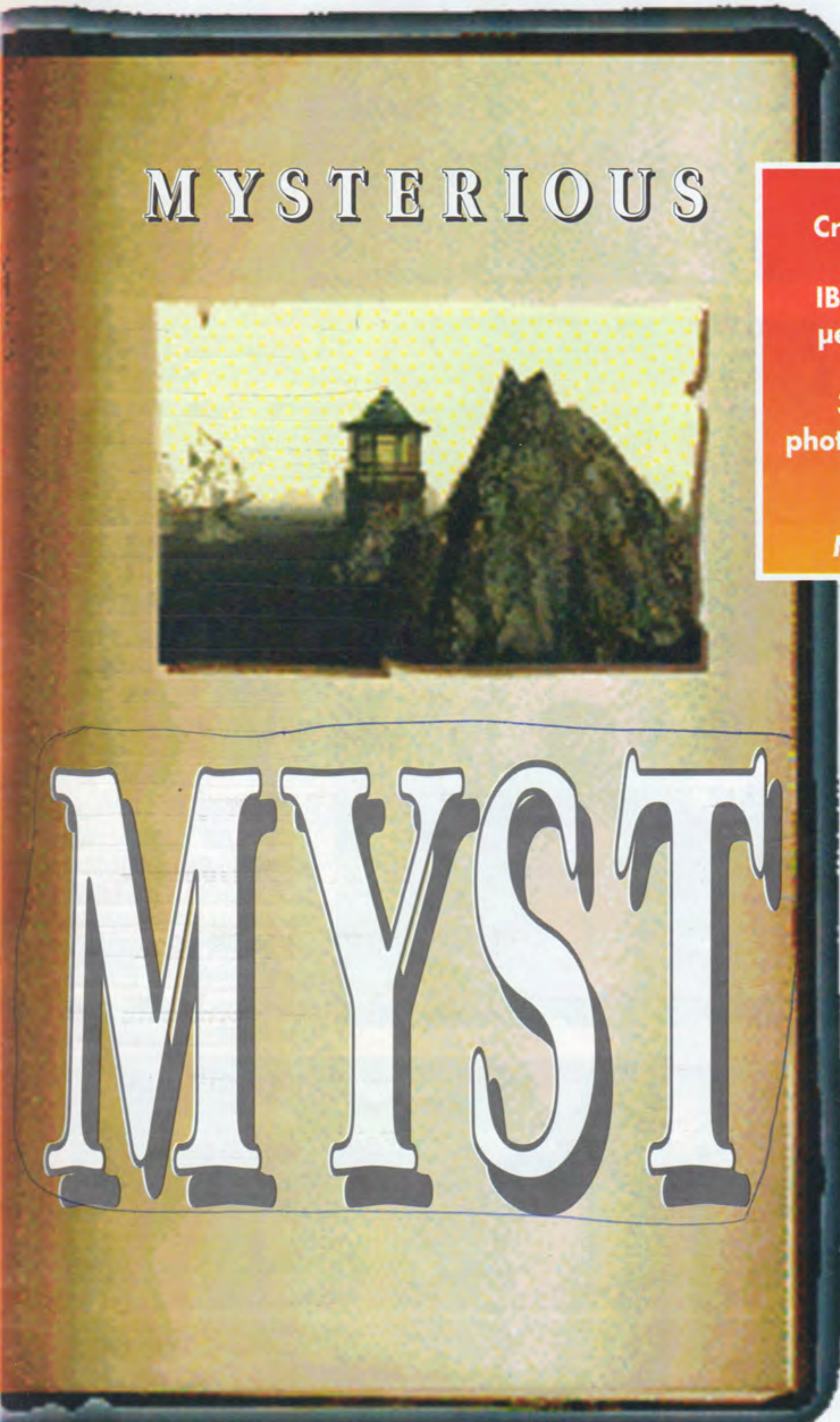

Under a Killing Moon

SPECIAL review

Το πρώτο που σε ξαφνιάζει -σε μαγνητίζει, θα λέγαμε- στο MYST είναι τα εκπληκτικά 3-D rendered γραφικά του. Σχεδόν αμέσως μετά, τα απίστευτα ηχητικά εφέ σε κατακλύζουν. Οι ήχοι της θάλασσας που χτυπά βίαια πάνω στην αποβάθρα στην οποία στέκεσαι, παράλληλα με μια πραγματικά συμφωνική μουσική που ακούγεται στο background, θα σε μαγέψουν και θα σε μεταφέρουν σε μέρη μακρινά. Δεν κάθεσαι πλέον μπροστά στον υπολογιστή σου, όπως συμβαίνει συνήθως. Οτιδήποτε αντιλαμβάνεσαι είναι πανέμορφο, γεμάτο φως, ολοζώντανο. Βρίσκεσαι πια μέσα στον υπολογιστή σου, σε ένα μυστηριώδες νησί, και η περιπέτειά σου μόλις έχει αρχίσει. Καλώς ήλθατε στον απίστευτο, μαγευτικό κόσμο του MYST.

του Ανδρέα Τσουρινάκη

Οι αδελφοί Rand και Robyn Miller, πριν από δύο χρόνια, αποφάσισαν να μεταφέρουν στους υπολογιστές ένα σενάριο που το δούλευαν ακατάπαυστα για πολύ καιρό. Η ιδέα του τίτλου Myst πηγάζει από το Mysterious Island του Ιούλιου Βερν, όσο και αν η καθεαυτή υπόθεση-σεναριακή ιδέα του Myst δεν έχει τίποτα κοινό με το βιβλίο του Βερν. Εδώ και αρκετό καιρό τα δύο αδέλφια έχουν δημιουργήσει την εταιρία Cryo και έχουν κυκλοφορήσει τρία παιδικά προγράμματα για Macintosh. Αυτά είναι τα εξής: Manhole, Cosmic Osmo και Spelunx and the Caves of the Mr Seudo. Τα προγράμματά τους εξαρχής είχαν διακριθεί για τα υψηλής ποιότητας γραφικά και τον απαράμιλλο ήχο τους. Ειδικά, ο Robyn Miller -εξαιρετικά ταλαντούχος- έχει επεξεργαστεί το σενάριο, τα γραφικά, το animation και τη μουσική, δηλαδή σχεδόν τα πάντα. Το MYST είναι η πρώτη παραγωγή τους για ενηλίκους. Το όνομα της Broderbund, της εταιρίας η οποία ανέλαβε την παραγωγή και τη διανομή του, αποτελεί μία επιπλέον εγγύηση για τον υποψήφιο αγοραστή. Οταν παρουσιάστηκαν μερικά δείγματα αυτού στην καλοκαιρινή έκθεση του '93 των computer games στην Αμερική, όλοι παραμιλούσαν. Το θεώρησαν αμέσως ό,τι πιο εντυπωσιακό κυκλοφορούσε και του έδωσαν το βραβείο της "καλύτερης αναμενόμενης παραγωγής"!!! Τα δύο αδέλφια, ως χρήστες-χομπίστες του Macintosh, το κυκλοφόρησαν καταρχήν σε αυτόν τον υπολογιστή. Φυσικά, η ευρύτατη διάδοση των συμβατών δεν μπορούσε να τους αφήσει αδιάφορους. Ετσι, πριν από περίπου ενάμιση μήνα κυκλοφόρησε αυτό το πραγματικά εκπληκτικό adventure και στους IBM συμβατούς.



ΕΤΑΙΡΙΑ
Cryo/Broderbund
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
3-D rendered photorealistic graphic adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανώτερη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αν ένα καλό adventure διακρίνεται κυρίως για την ποιότητα του σεναρίου του, τότε το MYST παίρνει άριστα σε αυτόν τον τομέα. Προσωπικά, με συγκλόνισαν περισσότερο το βάθος και ο πλούτος του σεναρίου απ' ό,τι τα απίστευτα γραφικά του, γραφικά τα οποία σε σχεδόν κάθε εικόνα σε κάνουν να αναφωνείς: "μα δεν είναι δυνατόν" ή "είναι απίστευτο!".

Στην εισαγωγή του MYST βρίσκεσαι να πέφτεις μέσω ενός χάσματος στο χωροχρόνο. Η φωνή του Atrus -εφευρέτη και δημιουργού βιβλίων, τα οποία μπορούν να σε μεταφέρουν σε άλλους κόσμους- ηχεί στα αυτιά σου. Κατευθύνεσαι προς τη Μυστηριώδη Νήσο (Mysterious Island). Φτάνεις/πέφτεις πάνω στην αποβάθρα του νησιού. Μπροστά σου βρίσκεται ένα παράξενο τεράστιο γρανάζι. Στα δεξιά σου, υπάρχει το κεντρικό κατάρτι ενός βυθισμένου πλοίου στα καταγάλανα νερά. Στα αριστερά σου ξεχωρίζει το εξωτερικό περίγραμμα μιας πόρτας σε ένα λείο, μαύρο, μεταλλικό τοίχο. Πίσω σου απλώνεται ένα δάσος από πεύκα, σε όσο βάθος μπορείς να δεις.

Σύντομα, καθώς εξερευνάς το νησί, θα αντιληφθείς ότι είσαι μόνος σου. Πού έχουν πάει όλοι; Τι υποτίθεται ότι πρέπει να κάνεις; Πώς μπορείς να δραπετεύσεις από το νησί; Ανεβαίνοντας το λόφο και πηγαίνοντας στη βιβλιοθήκη, θα πάρεις μια πρώτη ιδέα για το τι συμβαίνει. Αρχίζεις να διαβάζεις τα βιβλία που έχουν σωθεί από την καταστροφή, με ηχητική υπόκρουση τα κύματα που σκάνε πάνω στην ακτή, μακριά.

Στο νησί κάποτε κατοικούσαν ένας πατέρας, μία μητέρα και τα δύο παιδιά τους. Ο πατέρας, ο Atrus, ήταν ένας πανέξυπνος, πρωτοπόρος δημιουργός βιβλίων που σε μεταφέρουν σε κόσμους μακρινούς, σε άλλες άγνωστες σε εσένα εποχές. Τι απέγινε ο Atrus και τι ρόλο έχουν παίξει οι γιοι του, Sirrus και Achenar, στην εξαφάνιση αυτή; Τι απέγινε τελικά η Catherine, η γυναί-





κα του Atrus, και τι ρόλο έχει παίξει στο μυστήριο αυτό;

Δύο παράξενα βιβλία, ένα μπλε και ένα κόκκινο, βρίσκονται σε δύο ειδικά ράφια στους ξύλινους τοίχους του οκταγωνικού δωματίου - βιβλιοθήκης, όπου βρίσκεσαι. Δίπλα τους βρίσκονται μια μπλε και μια κόκκινη σελίδα. Βάζεις τις σελίδες αυτές στα αντίστοιχα βιβλία. Βλέπεις/ακούς δύο μηνύματα από τα αδέλφια Sirrus και Achenar. Επειδή είναι γεμάτα παράσιτα, δεν μπορείς να καταλάβεις τι ακριβώς θέλουν να σου πουν. Κάτι για άλλες σελίδες;



Σύντομα θα μάθεις ότι πρέπει να βρεις τρόπο να επισκεφθείς τέσσερις διαφορετικές εποχές και να πάρεις από καθεμία μία κόκκινη και μία μπλε σελίδα. Τότε θα έχεις μια "συνάντηση" με τον πατέρα τους, οπότε πρέπει να επιλέξεις. Αλλά αυτά τα αφήνω για σας, εξάλλου μέχρι το τέλος της περιπέτειας έχετε να δείτε και να κάνετε τόσα πολλά... Και, φυσικά, να αποκαταστήσετε την περιβόητη βιβλιοθήκη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

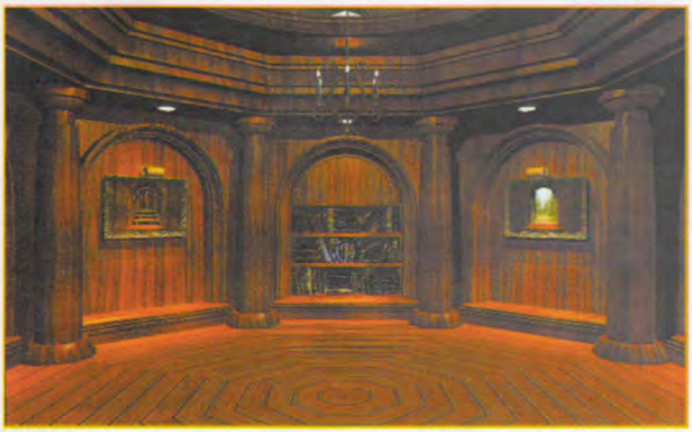
Τα γραφικά του, ένα σύνολο 2.500 (!!!) rendered φωτορεαλιστικών εικόνων, θα σας αφήσουν κυριολεκτικά άφωνους. Ξεχάστε οτιδήποτε έχετε δει μέχρι τώρα, ακόμη και αυτό το "The 7th Guest" που φάνταζε αξεπέραστο. Στο εξής η κορυφή, το στάνταρ στα γραφικά, λέγεται MYST.

Πραγματικά απίθανες εικόνες, πολύ πέρα από τη δυνατότητά μου να τις περιγράψω. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης εκπληκτικά. Υπάρχουν 40 λεπτά πρωτότυπης μουσικής, αλλά αυτά που ξεχωρίζουν και πραγματικά θα σε συγκλονίσουν, αν διαθέτεις 16-μπιτη κάρτα ήχου, είναι τα ηχητικά εφέ. Νερό που τρέχει, κύματα, πόρτες που ανοίγουν ή κλείνουν, μοχλοί που τραβιούνται, κυρίως όμως ένα εκπληκτικό φύσημα ανέμου που σε κατακλύζει από παντού, είναι μερικοί













από τους ήχους που δεν θα ακούς απλώς, αλλά θα τους ζεις στην πραγματικότητα.

Ο χειρισμός του, ενώ φαινομενικά είναι ό,τι πιο απλό έχει εμφανιστεί, παρουσιάζει μερικά προβλήματα. Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο ALT ή πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται η Menu bar. Από εδώ κάνεις SAVE, RESTORE και QUIT. Επιλέγοντας από εδώ το ZIP Mode, θα μετακινείσαι πιο γρήγορα σε τοποθεσίες που έχεις ήδη επισκεφθεί. Ενας κεραυνός θα δείχνει πού μπορείς να πας κατευθείαν, περνώντας από πολλά ενδιάμεσα μέρη. Από εδώ με το DROP PAGE θα αφήνεις μία σελίδα, μπλε ή κόκκινη, που έχεις μαζέψει και αυτή θα ξαναγυρνά στην αρχική της τοποθεσία. Για να μετακινηθείς σε κάποιο σημείο, κάνε κλικ τον κέρσορα στο μέρος αυτό. Η κίνηση γίνεται μέσω ενός συνόλου γραφικών, περιστρεφόμενα στη συντριπτική τους πλειοψηφία κατά 90° ή 180°. Μπορείς να έχεις κοντινές ή πάνω και κάτω όψεις πολλών πραγμάτων ή τοποθεσιών. Στο παιχνίδι δεν υπάρχει INVENTORY, μια και δεν υπάρχουν ιδιαίτερα αντικείμενα για να κουβαλήσεις. Ο,τι χειρίζεσαι γίνεται επιτόπου. Μόνο τις σελίδες κουβαλάς για να τις βάλεις, μία-μία, στα βιβλία και αυτές μένουν στον κέρσορα.

Πρόσεξε όμως: σε αρκετούς μοχλούς δεν κάνεις μόνο κλικ, αλλά τους τραβάς κιόλας πάνω ή κάτω, κρατώντας πατημένο το ποντίκι. Σε ό,τι αφορά το χειρισμό, συνάντησα προβλήματα στην κίνηση. Πολλές φορές δεν είναι σαφές το πού θέλεις να μεταφερθείς, ενώ οι διάφορες έξοδοι δεν είναι τόσο καθαρές. Μέχρι να εξοικειωθείτε λοιπόν με τις τοποθεσίες, κάντε κλικ παντού, διαφορετικά κινδυνεύετε να χάσετε μερικές πολύτιμες τοποθεσίες.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

386DX 33 MHz και άνω.
4 MB RAM. Windows 3.1 με 10 MB ελεύθερης μνήμης.
Το Install καταλαμβάνει στο σκληρό δίσκο περίπου 4 MB μαζί με τα saves.
Γραφικά Super VGA στην ανάλυση 640x480 στα 256 χρώματα. Κάρτα ήχου και mouse.
CD-ROM







SIRRUS Ο άλλος άσωτος. Εκμεταλλευτής και άπληστος

ATRUS Ο ιδιοφυής πατέρας.

ACHENAR Ο ένας άσωτος υιός. Πάθος του η βία.





ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το Myst είναι το πιο ατμοσφαιρικό adventure που έχετε παίξει μέχρι τώρα. Γραφικά, ήχος, γρίφοι και σενάριο δημιουργούν ένα πραγματικά πρωτοποριακό σύνολο, υποδεικνύοντας την πορεία των CD games. Η δράση του είναι περίπλοκη και περιλαμβάνει αρκετούς πανέξυπνους, πρωτότυπους και πολύ δύσκολους γρίφους.



Αρχίζοντας πρέπει να βρείτε τις τηλεμεταφορές-βιβλία για τις 4 εποχές, τις Mechanical, Stoneship, Channelwood και Spaceship. Σε αυτές πρέπει να βρείτε από μία μπλε και μία κόκκινη σελίδα, τις οποίες πρέπει να βάλετε στα αντίστοιχα βιβλία, στη βιβλιοθήκη. Φυσικά, σε κάθε εποχή πρέπει να βρείτε και το βιβλίο-τηλεμεταφορά, που σας οδηγεί πίσω στο Myst. Ακούγεται εύκολο; Ξεχάστε το. Μετά θα πρέπει να συνδιαλεχθείτε με τον πατέρα, ο οποίος θα σας ζητήσει μία ακόμη σελίδα. Τότε θα έχετε μια αρκετά καλή εικόνα σχετικά με το τι έχει συμβεί και γιατί ή τι επιδράσεις έχουν η απληστία και η δύναμη στη γνώση.

Και το φινάλε; Ε, καλά, αυτό είναι για σας και για τον αρχισυντάκτη μας, Γιάννη Πατρίκο, ο οποίος ακόμη ψάχνει και ζητά απελπισμένα βοήθεια. Για σας, είναι ένας μόνο γρίφος. Γυρνώντας στη Spaceship age, στο σκάφος η διαδρομή είναι: FORWARD (βγαίνεις έξω), FORWARD (δείχνει N) 2χαριστερά (δείχνει W) και FORWARD, 2xδεξιά (δείχνει N) και FORWARD, 2xδεξιά (δείχνει E) και FORWARD, δείχνοντας E κάνε FORWARD, 2xδεξιά (δείχνει S) και FORWARD, δείχνοντας S κάνε FORWARD, 2xδεξιά (δείχνει W) και FORWARD, 1xδεξιά (δείχνει SW) και FORWARD, 1xδεξιά (δείχνει W) και FORWARD, 1xδεξιά (δείχνει NW) και FORWARD, 2xδεξιά (δείχνει NE) και FORWARD, 1χαριστερά (δείχνει N) και FORWARD, 1xδεξιά (δείχνει SE) και FORWARD. Από τον Γιάννη, τον αρχισυντάκτη μας, για εσάς.



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Εντόπισε τους 8 διακόπτες (switches) και άνοιξέ τους όλους (στην αρχή μπορείς μόνο τους 7). Στη βιβλιοθήκη, στο χάρτη του νησιού, κάνε rotate την ακτίνα. Γίνεται κόκκινη σε 4 μέρη. Σε κάθε κόκκινο, ανέβα στον πύργο, κάνοντας κλικ στον πίνακα-βιβλιοθήκη. Θα βρίσκεις κάθε φορά από ένα password.

Πήγαινε στο ρολόι-φάρο. Βάλε με τους μοχλούς την ώρα 2:40 (το ένα password). Ανοίγεις μία γέφυρα. Πήγαινε στο φάρο και άνοιξε τον 8ο διακόπτη. Μέσα στο φάρο με τους μοχλούς βάλε τα: 2, 2, 1 (από το ίδιο password). Για να γίνει αυτό, κίνησε δύο φορές το δεξιό μοχλό, ενώ κράτα κάτω τον αριστερό μέχρι να γίνει το υπόλοιπο 2, 1. Αμέσως ανέβασέ τον πάνω. Ανοίγει έτσι ο λόφος-γρανάζι. Εκεί βρίσκεται το πρώτο βιβλίο-τηλεμεταφορά. Η συνέχεια στην οθόνη σας...

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το κορυφαίο adventure game που κυκλοφορεί σε υπολογιστές. Γραφικά και ηχητικά εφέ υπεράνω κάθε περιγραφής. Γρίφοι πρωτότυποι, έξυπνοι, που απαιτούν σκέψη για τη λύση τους. Δείτε το και θα ξεχάσετε αμέσως οτιδήποτε άλλο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	100
ΜΟΥΣΙΚΗ	96
ΔΡΑΣΗ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	100

99%

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

innocent UNTIL CAUGHT

Προκειμένου να διασαφηνίσουμε τα πράγματα το "Innocent until caught" έχει κατασκευαστεί από την "Divide by Zero" και η Psygnosis ανέλαβε την κυκλοφορία του. Ομως, όπως και να έχει η υπόθεση αυτή, μεγάλο γεγονός παραμένει ότι η Psygnosis έβαλε το όνομά της για πρώτη φορά δίπλα σε ένα adventure. Μη νομίζετε ότι της ήρθε έτσι ξαφνικά. Οπως έχω επισημάνει πάρα πολλές φορές από τις στήλες αυτές, τα computer games, και ειδικότερα τα adventures, παρουσιάζουν τα δύο τελευταία χρόνια μια αληθινή έκρηξη. Κανείς λοιπόν, καμία μεγάλη εταιρία που σέβεται τον εαυτό της, δεν θέλει να μείνει έξω από το "χορό". Ας δούμε όμως την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ειλικρινά δεν θυμάμαι, ίσως η μνήμη μου έχει αρχίσει να αδυνατίζει, κεντρικό ήρωα κλέφτη σε άλλο adventure. Σε RPG εντάξει, αλλά σε adventure; Προσωπικά, η ιδέα αυτή μου άρεσε και εξακολουθεί να μου αρέσει πάρα πολύ. Εσύ, λοιπόν, παίρνεις το ρόλο του Jack T. Ladd, ενός επαγγελματία κλέφτη-τυχοδιώκτη του 22ου αιώνα. Το όνομά σου θα καταγREί στα λεξικά του μέλλοντος ως συνώνυμο των: καβγάς, καβγατζής, φασαρία κ.λπ. Μόλις ξεμπέρδεψες από την τελευταία σου δουλειά, χαρακτηριστική φυσικά των προσόντων σου (προσπάθησες να πουλήσεις κλεμμένα έργα τέχνης στο μουσείο από όπου τα έκλεψες). Εφυγες με ένα "δανεικό" διαστημόπλοιο. Το σκάφος όμως ήταν αργό είναι και χωρίς οπλισμό. Ετσι, γίνεσαι παιχνιδάκι στα χέρια των ανθρώπων της IRS (από το Internal Revenue Decimation Service). Οι τύποι αυτοί διαθέτουν τα ταχύτερα και βαρύτερα οπλισμένα σκάφη που κυκλοφορούν στο διάστημα. Ο νόμος τούς επιτρέπει να χρησιμοποιήσουν οποιαδήποτε μορφή βίας, προκειμένου να μαζέψουν τους φόρους που χρωστάνε διάφοροι τύποι σαν εσένα. Εσύ, φυσικά, -και λόγω επαγγέλματος- δεν ξέρεις τι σημαίνει φόρος, αλλά αυτή είναι άλλη ιστορία.

Κάθε προσπάθεια αντίστασής σου είναι μάταιη. Οι άνθρωποι της IRS διακρίνονται για το πρακτικό τους πνεύμα. Δεν τους αρέσουν τα πολλά-πολλά. Το ρομπότ τους Klepto σε ψάχνει και δεν βρί-

Η Psygnosis είναι γνωστή, κυρίως, από τα φοβερά shoot'em up που κυκλοφόρησε στην Amiga και στο Atari ST. Με την πλήρη επικράτηση των συμβατών στο χώρο της ηλεκτρονικής - κομπιουτερίστικης ψυχαγωγίας ήταν αναμενόμενη η στροφή της εταιρίας στους συμβατούς. Αυτό, όμως, που κανείς δεν περίμενε ήταν να κυκλοφορήσει η Psygnosis ένα adventure.

• του Αντρέα Τσουρινάκη





ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Psygnosis
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί, Amiga
ΤΥΠΟΣ
3-D graphic, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

σκει τίποτα. Ετσι, σου αντιπροτείνουν το εξής - μια και δεν είχες πάνω σου χρήματα για να τους ξεπληρώσεις: Εχεις εικοσιοκτώ μέρες διορία για να μαζέψεις το ένα gazillion δολάρια που τους χρωστάς!! Σαν να λέμε πενταροδεκάρες!! Εσύ, φυσικά, κοιτάς να φύγεις από εκεί ζωντανός και μετά "μην τον είδατε τον Παναγή"!

Τα παιδιά της IRS, όμως, φροντίζουν να σε τρομοκρατήσουν λίγο. Σε περίπτωση που δεν έχεις μαζέψει τα χρήματα μέσα στα πλαίσια της διορίας που σου έθεσαν, τότε θα σε βασανίσουν, θα πουλήσουν όλα τα εσωτερικά σου όργανα (έτσι θα μαζέψουν τα λεφτά τους!!!) και, φυσικά, μετά θα σε σκοτώσουν. Καταλαβαίνεις ότι αυτή τη φορά τα ψέματα τελείωσαν. Τόσα λεφτά, τόσο μεγάλο ποσό, ούτε οι καλύτεροι αστροφυσικοί δεν μπορούν να διαχειριστούν ως νούμερο. Ελπίδα; Πρακτικά καμία, εκτός από την καρδιά του τυχοδιώκτη και την ψυχή ενός κλέφτη. Σας λέμε, λοιπόν, να πάρετε το ρόλο ενός χαμένου; Ε, δεν μπορεί να κερδίζουμε όλοι στη ζωή!! Παίξτε τέλος πάντων το ρόλο του Jack και, ίσως, εσείς φανείτε τυχερός. Δεν έχετε φυσικά καμία τύχη, μια και το τέλος σας είναι προδιαγραμμένο, αλλά, τέλος πάντων, εικοσιοκτώ μέρες είναι αυτές, ποιος ξέρει τι μπορεί να γίνει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αυτό που κυριολεκτικά με μαγνήτισε στο adventure αυτό ήταν τα υπερμοντέρνα σχέδια-γραφικά του. Είχα πάρα πολύ καιρό να δω "διαφορετικά" γραφικά, σχέδια που να απεικονίζουν έναν κόσμο αλλιώτικο από αυτόν που έχουμε συνηθίσει. Σχέδια, χρώματα, animations, όλα είναι μεταξύ rock και punk!! Πραγματικά, περιμένω να δω την επόμενη δουλειά των ανθρώπων της "Divide by Zero".

Η μουσική του πιστεύω ότι είναι μάλλον ξεπερασμένη. Μου θύμισε έντονα την εποχή των 520 ST και A500, τα οποία πιστεύω ότι τώρα πια αποτελούν, καλώς ή κακώς, παρελθόν. Χωρίς να είναι "κακή" η μουσική του, δεν προσθέτει τίποτα στην περιπέτεια. Αντίθετα, ακούγεται σαν ξένο σώμα. Οι κάτοχοι κάρτας Adlib χρειάζονται 596K της βασικής μνήμης, ενώ αυτοί της Soundblaster 600K. Οι τελευταίοι, όμως, πρέπει να έχουν δηλωμένη πλήρως την κάρτα τους στο autoexec.bat, διαφορετικά το πρόγραμμα δεν θα την αναγνωρίσει. Περνάμε λοιπόν στο χειρισμό της περιπέτειας.



Οι άνθρωποι της Zero προσπάθησαν να σχεδιάσουν ένα πρωτότυπο user-interface. Αυτό το κατόρθωσαν μεν, αλλά το σύστημα χειρισμού τους εμφανίζει ένα σημαντικό πρόβλημα.

Η οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα βασικά παράθυρα. Το μεγαλύτερο, αυτό στο οποίο εξελίσσεται η κυρίως δράση, καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της οθόνης. Περίπου στο κέντρο και κάτω από αυτό, βρίσκεται το παράθυρο με τις icon-εντολές. Αυτές είναι: στην πάνω





ADVENTURE REVIEW





σειρά -από αριστερά όπως κοιτάς- TAKE/GET, USE, WALK, στην κάτω σειρά EXAMINE, LOOK, TALK και από κάτω το STATUS. Το LOOK, το icon-μάτι δηλαδή, είναι επαναστατική επιλογή. Σου δείχνει κάτω αριστερά οτιδήποτε βλέπει το μάτι, κάνοντας ένα άκρως εντυπωσιακό scrolling. Μάλλον το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Το EXAMINE, ο μεγεθυντικός φακός, δίνει πιο λεπτομερείς πληροφορίες, ενώ κάτω δεξιά δείχνει, όπως ένας μικρός χάρτης, το δωμάτιο-περιοχή όπου βρίσκεσαι μαζί με όλες τις "πιθανές" εξόδους. Κάτω δεξιά υπάρχει το inventory, στο οποίο τα αντικείμενα εμφανίζονται με τις γραφικές τους παραστάσεις.

Η επιλογή STATUS εμφανίζει το Control Panel. Εδώ βασικά κάνεις SAVE ή LOAD παρακολουθώντας παράλληλα και την πρόοδο στο σκορ σου, ως ποσοστό επί τις εκατό. Η επιλογή QUIT περιλαμβάνει τα EXIT και RESTART, ενώ για να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη κάνεις κλικ στο STATUS. Πατώντας το πλήκτρο Escape, "περνάς" όλες τις λεγόμενες "σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα". Τέλος, το Bubble Speed ρυθμίζει την ταχύτητα εμφάνισης των διαλόγων. Το πρόβλημα που παρουσιάζει αυτό το σύστημα χειρισμών στην πράξη είναι ότι δεν κάνει σωστά "τα κλικ" στα σημεία που πρέπει. Ετσι, πολλές φορές άλλα θέλεις να κάνεις και άλλα κάνει το πρόγραμμα!!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πάρα πολύ καλό σενάριο, τοποθετημένο στο μέλλον και δοσμένο με αρκετό χιούμορ. Η δράση του, όμως, καθώς και ο χειρισμός του παρουσιάζουν σημαντικά προβλήματα. Δείτε το πάντως. Αξίζει!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	75
ΔΡΑΣΗ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75

81%

ΔΡΑΣΗ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι αρκετά καλή. Υπερμοντέρνα, και αυτό νομίζω ότι τα λέει όλα. Η δράση του είναι μεν πλούσια, μια και περιλαμβάνει μια πόλη ψηλά στον ουρανό, αρκετά μπαρ και πλανήτες, αλλά παρουσιάζει προβλήματα οργανωμένης εσωτερικής λογικής. Αυτό, μάλιστα, είναι πασιφανές στους γρίφους.

Τους περισσότερους γρίφους του παιχνιδιού τους θεωρώ μη λογικούς. Δεν λύνονται μετά από ώριμη αναλυτική και λογική διαδικασία σκέψης, αλλά επειδή δοκιμάζεις τα αδοκίμαστα. Στην αρχή, για παράδειγμα, στο ενεχυροδανειστήριο παίρνεις το βάζο και ετοιμάζεσαι να φύγεις. Ο





ADVENTURE REVIEW





ιδιοκτήτης σε βλέπει και δεν σε αφήνει. Το λογικό θα ήταν να απασχολήσεις τον ιδιοκτήτη, ώστε να κλέψεις το βάζο. Αντί αυτού, τι κάνει το πρόγραμμα; Εχοντας μια σακούλα, εκεί μπροστά στα μάτια του ιδιοκτήτη, βάζεις το βάζο μέσα στη σακούλα και αυτός δεν σε "βλέπει", αν και σε κοιτά!!! Ετσι, εσύ τώρα μπορείς να φύγεις σαν κύριος, αν και είναι αδύνατο να το χωρέσει μυαλό ανθρώπου αυτό!!!



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, αφού περάσεις τα εισαγωγικά κομμάτια, βρίσκεσαι μέσα στην αίθουσα αναμονής. Κάνε κλικ τον GET κέρσορα στο κόκκινο διαβατήριο, επάνω στον καναπέ και βάλε τον στο inventory σου. Μίλησε στο φύλακα. Πες του ότι συναντήθηκες με τα παιδιά της IRS και ότι χρωστάς ένα υπέρογκο ποσό χρημάτων. Θα σου πει για τον ενεχυροδανειστή. Βγες από επάνω-δεξιά. Εξω από το Spaceport, πήγαινε όλο δεξιά στο υπόγειο. Εξέτασε προσεκτικά τις θύρες εισόδου.

Σκέφτεσαι τι χρειάζεσαι, μια και δεν έχεις καθόλου tokens. Γύρνα πίσω πηγαίνοντας επάνω-δεξιά και στη συνέχεια πήγαινε όλο αριστερά και βόρεια. Βρίσκεσαι έξω από το μπαρ. Μπες μέσα σε αυτό και πήγαινε όλο αριστερά. Με τον GET icon-κέρσορα πάρε τα newspaper από το έδαφος καθώς και τα jar και lid που βρίσκονται επάνω στο τραπεζάκι, στα αριστερά του jukebox. Κάνε EXAMINE στην εφημερίδα και διάβασέ την. Μίλησε στον μπάρμαν. Πες τις 1, 1, 2, 2, 3. Πρόσεξε στην πίσω τσέπη του τύπου με το μοβ, που κάθεται στο μπαρ, ένα ticket. Πάρε το με τον GET icon-κέρσορα. Τώρα, βγες από το μπαρ όλο δεξιά. Πήγαινε στο μαγαζί PARADISE ακριβώς δίπλα και κάνε κλικ τον TALK icon-κέρσορα στον μπράβο, στην είσοδο. Σου ζητά κάποια στοιχεία αναγνώρισης. Πάρε το passport και κάνε το κλικ πάνω του. Ετσι, σε αφήνει να περάσεις μέσα. Ξαναβάλε το passport στο inventory σου και μπες μέσα στον οίκο ανοχής.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	Απαιτεί 386 και άνω.
	Απαιτεί 596-600K της βασικής μνήμης ελεύθερα και 256K της XMS για τη Soundblaster.
	Σκληρό δίσκο, όπου καταλαμβάνει περίπου 16 MB χωρίς τα Saves.
	Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.
	Το πρόγραμμα που είδαμε περιεχόταν σε έξι δισκέτες 1.44.

Πάρε από το πάτωμα το μπαστούνι (cane) και βάλε το στο inventory σου. Πρόσεξε ότι η ρεσεψιονίστ μασά τσίχλα και κάθε τόσο την κολλά στη γωνία του γραφείου της. (Αν τοποθετήσεις σωστά τον LOOK κέρσορα στη γωνία, την κατάλληλη στιγμή, θα μπορέσεις να δεις την chewing gum που την ξαναπαίρνει μετά από λίγο και την ξαναμασά!!!). Πάρε την με τον GET icon-κέρσορα. Κάνε LOOK στη δεξιά μεριά του τραπεζιού και εντόπισε το perfume.

Πάρε το και βάλ' το στο inventory σου. Πάλι με το LOOK εντόπισε στα αριστερά του τραπεζιού και δίπλα στην κοπέλα με τα κόκκινα, ένα κίτρινο σημάδι (ornament). Προσπάθησε να το πάρεις. Δεν σε αφήνουν. Τώρα, μίλησε στην υπεύθυνη του "σπιτιού". ...Η συνέχεια στις οθόνες σας. ■

SIMULATION

REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



Ως γνωστόν, η Microprose είναι μία από τις καλύτερες εταιρίες στο χώρο των simulations (κατά τη γνώμη μου η κορυφαία). Τον τελευταίο καιρό, όμως, δέχτηκε καίρια χτυπήματα από τον ανταγωνισμό, μια και τα Strike Commander, Pacific Strike καθώς και τα TFX και Aces Over Europe ήταν πραγματικά πολύ αξιόλογα. Δεν θα μπορούσε, λοιπόν, μία εταιρία όπως η Microprose να μην αντεπιτεθεί, έστω και αν δεν είναι πια αυτόνομη εταιρία. Στο χώρο των σύγχρονων αεροπλάνων, η απάντηση ήταν F-14 Fleet Defender, το οποίο παρουσιάσαμε πριν από δυο μήνες. Ομως, το πνεύμα της εποχής επιβάλλει simulators του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Για το λόγο αυτόν και η Microprose κυκλοφόρησε το "1942" (καμία σχέση με το παλαιότερο ομότιτλο shoot'em up). Ο άμεσος ανταγωνιστής του "1942" είναι το Pacific Strike της Origin, που παρουσιάσαμε τον περασμένο μήνα. Το παιχνίδι αυτό, αν και σημειώνει αρκετά υψηλό δείκτη ποιότητας, έχει πολύ μεγάλες απαιτήσεις σε hardware, οι οποίες το καθιστούν απρόσιτο από πολλούς χρήστες. Αντίθετα, η Microprose με το "1942" αποδεικνύει ότι ένα καλό παιχνίδι μπορεί να γίνει και χωρίς μεγάλη βοήθεια από την τεχνολογία. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

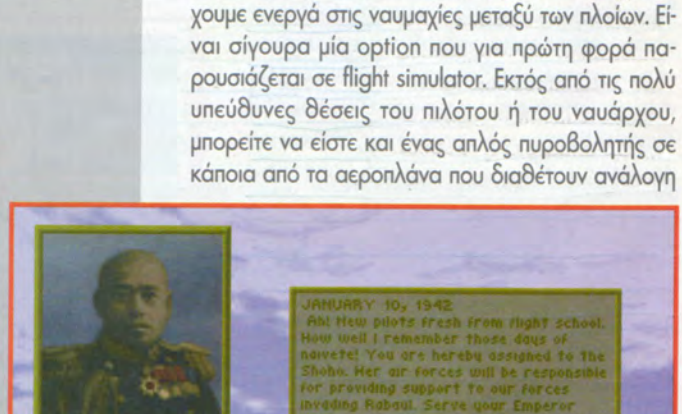
Η απάντηση στο Pacific Strike ήταν γρήγορη και άμεση. Το "1942" έρχεται κατευθείαν αντιμέτωπο με αυτό και η Microprose αποδεικνύει ότι δεν χρειάζεται να έχεις ένα workstation για να παίξεις έναν εξομοιωτή.

• **του Αργύρη Γιαγιά**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Από το Δεκέμβριο του 1941 μέχρι και το τέλος του πολέμου, οι ιαπωνικές δυνάμεις πολεμούσαν τις αμερικανικές κατά μήκος του Ειρηνικού ωκεανού και των νησιών. Ο πόλεμος του Ειρηνικού αποδείχθηκε από τους πιο αιματηρούς στην ιστορία των πολέμων. Και οι δύο πλευρές συμμετείχαν με το καλύτερο πολεμικό υλικό που διέθεταν, δηλαδή αεροπλάνα, αεροπλανοφόρα, καταδρομικά και άλλα πλοία καθώς και ανθρώπινο δυναμικό. Βασισμένο, λοιπόν, σε αυτό το campaign του Ειρηνικού ωκεανού, η Microprose δημιούργησε το "1942". Το παιχνίδι, όμως, διαφέρει σε αρκετά σημεία από άλλα αντίστοιχα του είδους. Καταρχήν, μπορούμε να πάρουμε το μέρος και των δύο πλευρών, υπηρετώντας είτε στο αμερικανικό πολεμικό ναυτικό είτε στον αυτοκρατορικό ιαπωνικό στόλο. Αλλη σημαντική διαφορά είναι ότι στο "1942" μπορούμε όχι απλώς να παίρνουμε μέρος, αλλά και να σχεδιάζουμε τις αεροπορικές αποστολές καθώς και να συμμετέχουμε ενεργά στις ναυμαχίες μεταξύ των πλοίων. Είναι σίγουρα μία option που για πρώτη φορά παρουσιάζεται σε flight simulator. Εκτός από τις πολύ υπεύθυνες θέσεις του πιλότου ή του ναυάρχου, μπορείτε να είστε και ένας απλός πυροβολητής σε κάποια από τα αεροπλάνα που διαθέτουν ανάλογη





Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

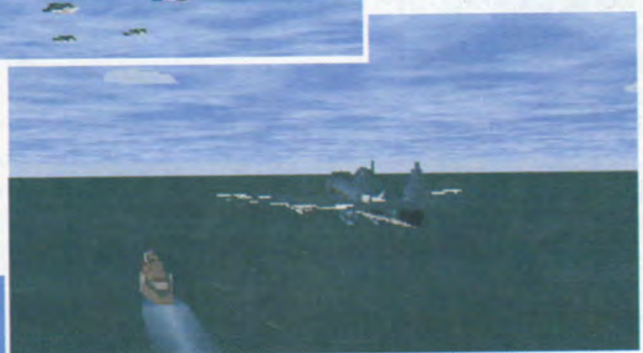
θέση. Οι Ιάπωνες κινούνται βόρεια και ανατολικά και προσπαθούν να αποκτήσουν την κυριαρχία του Ειρηνικού. Οι Αμερικανοί αντιστέκονται, προσπαθώντας να αναχαιτίσουν τον ιαπωνικό στόλο. Αυτό, λίγο-πολύ, είναι το σενάριο του "1942".

Εταιρία
Microprose
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Δυσκολία
Μέση

ΝΑΥΜΑΧΙΕΣ

Οσο και αν ακούγεται παράξενο για ένα flight simulator, στο "1942" μπορείτε να "κατευθύνετε" μια ναυμαχία. Επιλέγουμε Carrier Battles από το main menu και, στη συνέχεια, διαλέγουμε ένα από τα έτοιμα σενάρια. Υπάρχουν πέντε διαφορετικά, καθώς και επιλογή για Save/Load. Φυσικά, για κάθε σενάριο υπάρχουν δύο όψεις, μια και μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε το στρατόπεδο στο οποίο θα ανήκουμε. Στη συνέχεια ορίζουμε κάποιες παραμέτρους. Η ακρίβεια των αναφορών, οι επιπτώσεις του καιρού, η ακρίβεια των θέσεων κατά τα ιστορικά στοιχεία και το επίπεδό μας είναι τα στοιχεία που αυξομειώνουν τη δυσκολία στο χειρισμό του στόλου. Υπάρχουν όμως και τα συνήθη options ρεαλισμού του αεροπλάνου και αυτό γιατί κατά τη διάρκεια των ναυμαχιών θα γίνουν και αερομαχίες, στις οποίες μπορούμε να συμμετέχουμε ενεργά. Εχουμε στη διάθεσή μας ένα μεγάλο set εντολών που μπορούμε να δώσουμε στα πλοία αλλά και στις βάσεις μας, ενώ μπορούμε να κατευθύνουμε και τις αεροπορικές αποστολές. Φυσικά, όπως ήδη είπαμε, μπορούμε ανά πάσα στιγμή να συμμετέχουμε και εμείς σε μια από αυτές μέσα από ένα αεροπλάνο. Η νίκη στις ναυτικές μάχες και τα σενάρια είναι πολύ δύσκολη και, μερικές φορές, ακόμα και η σωτηρία των πλοίων είναι μία νίκη. Πρόκειται για ένα ενδιαφέρον option του "1942". Μπορεί να μην είναι Great Waval Battles ή Carriers at war, είναι όμως μια προσθήκη, την οποία δεν διαθέτει άλλο αντίστοιχο παιχνίδι.







ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Οπως κάθε καλός εξομοιωτής, έτσι και το "1942" διαθέτει και campaigns αλλά και απλές practice αποστολές. Ας δούμε τη δεύτερη κατηγορία, περνώντας δηλαδή στην ουσία του παιχνιδιού. Οι αποστολές στο "1942" χωρίζονται σε 6 κατηγορίες: Fighter Sweep, CAP, Bomber Escort, Bomb Ship, Bomb Base και Torpedo Ship. Ολες οι αποστολές μπορούν να γίνουν από 1-6 αεροσκάφη, τα οποία φυσικά ύπτανται σε σχηματισμό. Εδώ έγκειται μία από τις καινοτομίες του "1942". Οταν πετάτε μαζί με άλλα σκάφη σε μια αποστολή και κάποια στιγμή χτυπηθείτε και σκοτωθείτε, η αποστολή για σας δεν έχει τελειώσει, όπως συνήθως συμβαίνει. Αντιθέτως, μεταπηδάτε αυτόματα σε άλλο αεροπλάνο και συνεχίζετε την αποστολή μέχρι την ολοκλήρωσή της ή την καταστροφή και του τελευταίου από αυτά. Αυτό γίνεται και στα





SIMULATION REVIEW





campaigns, στα οποία -συνήθως- όταν χάσουμε τερματίζει και το campaign. Τώρα συνεχίζουμε, αλλά με το record ενός άλλου πιλότου. Από τις απλές αυτές αποστολές διαπιστώνουμε και κάτι άλλο: η Microprose, αντίθετα με την τακτική της κατά τη δημιουργία άλλων παιχνιδιών της, δεν έχει δώσει μεγάλη βαρύτητα στα σημεία σχεδίασης αποστολής και εξοπλισμού αεροπλάνου.

Συγκεκριμένα, δεν μπορούμε να επέμβουμε καθόλου στο flight-plan της αποστολής, ενώ μπορούμε να εξοπλίσουμε το αεροσκάφος μόνο με συγκεκριμένα settings που προτείνει το παιχνίδι. Αυτό πολλοί το θεωρούν θετικό, γιατί δεν ασχολούνται με "περιττά" πράγματα και ξεκινάνε αμέσως την πτήση. Για τους πιο μυημένους, όμως, στους εξομοιωτές πτήσεων, αυτά τα στοιχεία είναι απαραίτητα για τον πλήρη σχεδιασμό της αποστολής. Οπως προαναφέραμε, στις απλές αποστολές θα διαπιστώσετε το ρεαλισμό του παιχνιδιού κατά την πτήση καθώς και τις δυνατότητές του. Εκ πρώτης όψεως, τα γραφικά δεν θυμίζουν αυτά του Pacific Strike, δεν μπορούμε όμως να ισχυριστούμε ότι δεν είναι καλά. Μάλιστα, σε πολλά σημεία υπερέχουν - θα τολμούσα να πω- σε αισθητική και ρεαλισμό δείχνοντας πολύ πιο φυσικά. Τα χρώματα είναι πολύ πιο απαλά και δεν υπάρχουν αισθητικές αντιθέσεις, όπως σε πολλά σημεία διαπιστώσαμε στο Pacific Srike. Αντίθετα όμως με τα γραφικά, δεν μπορούμε να ισχυριστούμε το ίδιο και για τον ήχο. Σε αυτόν τον τομέα, το Pacific Strike υπερέχει σαφώς και η υπεροχή του αυτή θα ενισχυόταν αν διέθετε και το extra speech pack. Στο "1942" υπάρχουν τα συνηθισμένα εφέ, ενώ δεν υπάρχει καθόλου speech ή εν γένει επικοινωνία μεταξύ των πληρωμάτων των αεροσκαφών.

Οσον αφορά στη συμπεριφορά των αεροπλάνων στον τομέα πτήση, θα λέγαμε ότι υπάρχει "ισοπαλία" μεταξύ "1942" και Pacific



ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

A	Autopilot
B	Φρένα
D	Αερόφρενα
G	Ρόδες
S	Επιλογή όπλων
[ ]	Flaps
Alt B	Eject
M	Χάρτης
F1 - F10	Διάφορα views
Alt F1	Virtual Cockpit
Alt F1	Πίσω πυροβολητής
I	Head up
K	Head down
Ctrl →	Κίνηση virtual
Ctrl ←	Κίνηση virtual
Enter	Βόμβες
Backspace	Βόμβες
Tab	Ρουκέτες

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το πιο πλήρες simulation της Microprose και το καλύτερο με θέμα το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	92

94%







Strike. Και στα δύο, η αίσθηση κατά τη διάρκεια της πτήσης είναι πολύ καλή και τα πάντα πολύ ρεαλιστικά. Το πιο σημαντικό, όμως, για το "1942" είναι ότι επιτυγχάνει όλα τα παραπάνω χωρίς να απαιτεί 486/66 ή Pentium επεξεργαστή ή/και τεράστια μνήμη. Σε 386DX/40 επεξεργαστή με 4 MB RAM και με όλα τα details on, το παιχνίδι κινούνταν αξιοπρεπώς και σίγουρα θα μπορούσε κάποιος να παίξει με αυτό, σε αντίθεση με το Pacific Strike, για το οποίο ο 486 είναι κάτι περισσότερο από απαραίτητος.

CAMPAIGN ΚΑΙ MISSION BUILDER

Οπως κάθε πρόγραμμα εξομοίωσης μεγάλης εταιρίας, έτσι και το "1942" έχει το campaigns τμήμα. Αφού επιλέξουμε με ποιο μέρος θα είμαστε, επιλέγουμε τον πιλότο και το είδος του αεροσκάφους μας (μαχητικό ή βομβαρδιστικό).

Στο εξής, η συνέχεια είναι γνωστή. Θα παρακολουθήσουμε το mission brief, θα εξοπλίσουμε το αεροσκάφος (μέσω των περιορισμένων επιλογών που μας δίνονται) και θα ξεκινήσουμε την αποστολή. Σημειωτέον ότι κατά τη διάρκεια της πτήσης και μέσω του χάρτη, μπορούμε να αλλάξουμε τα orders και τους στόχους της αποστολής καθώς και το υψόμετρο πτήσης. Εκτός, όμως, από το campaign, το οποίο είναι ένα μικρό Pacific Strike χωρίς διαλόγους, υπάρχει και ένας πλήρης mission builder. Μέσω αυτού, μπορούμε να σχεδιάσουμε τις δικές μας αποστολές, συνδυάζοντας τις έξι βασικές κατηγορίες με τρία από τα σημεία μαχών του Ειρηνικού.

Αν και περιμέναμε, όμως, κάτι απλό, η σχεδίαση μιας αποστολής ήταν πολύ πιο αναλυτική. Δεν θα επιλέξετε απλώς τα αεροπλάνα του εχθρού και τα δικά σας, αλλά θα ορίσετε επ' ακριβώς ποιά από αυτά θα λάβουν μέρος, ποιο θα είναι το δρομολόγιο πτήσης, τον οπλισμό του αεροπλάνου... Γενικά, υπάρχει και η παραμικρή λεπτομέρεια.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

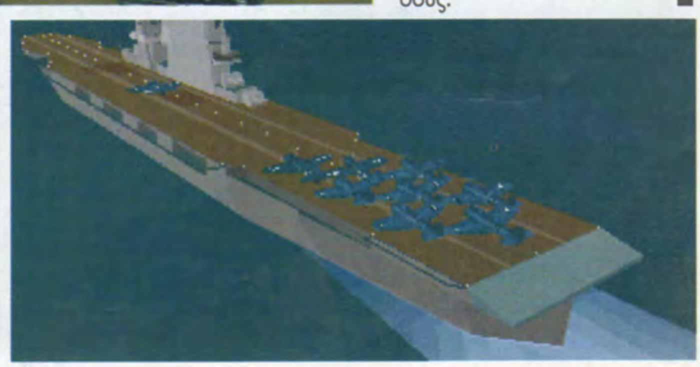
Το "1942" είναι μέχρι αυτή τη στιγμή το πιο ολοκληρωμένο flight simulator της Microprose. Περιέχει σχεδόν όλες τις επιλογές που θα ήθελε ένας παίκτης καθώς και πολλές έξτρα, οι οποίες δεν έχουν άμεση σχέση με τα simulators (ναυμαχίες). Δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε hardware, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν διαθέτει καλά γραφικά και γρήγορη κίνηση. Σε σχέση με το Pacific Strike, τον άμεσο αντίπαλό του, το "1942" υπερέχει αν όχι εξ ολοκλήρου, οπωσδήποτε στα σημεία. Σε γενικές γραμμές, θα λέγαμε ότι το Pacific Strike ενδείκνυται για όσους θέλουν ένα πιο "ελαφρύ" simulation με ένα cinematic σενάριο. Αντιθέτως, το "1942" είναι ένα ολοκληρωμένο flight simulator με practice αποστολές, campaigns, mission builder και, εν γένει, όλα τα στοιχεία που συνθέτουν ένα πλήρες simulation. Συνεπώς, απευθύνεται σε όσους θέλουν κάτι πιο ολοκληρωμένο και στους πιο φανατικούς του είδους. ■



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- **386 ή ανώτερο.**
- **4 MB RAM.**
- **13.5 MB στο σκληρό δίσκο**
- **VGA.**
- **Το πακέτο περιέχει 6 δισκέτες των 1.44 και μας το διέθεσε η Plotline.**





ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION

Ο κόσμος του Ravenloft της TSR είναι γνωστός σε όσους ασχολούνται με τα επιτραπέζια RPGs ή έχουν διαβάσει τα αντίστοιχα βιβλία. Τη μεταφορά του στους υπολογιστές ανέλαβε η Dreamforge, η οποία είχε ήδη κάνει το DUNGEON HACK για την SSI. Οι Chris Straka και Thomas Holmes ετοίμασαν αυτήν τη φορά ένα τελείως διαφορετικό σύστημα λειτουργίας, που θυμίζει λίγο τα DOOM και SHADOWCASTER. Το πιο σημαντικό, όμως, είναι ο σχεδιασμός της πλοκής του παιχνιδιού και ο τρόπος με τον οποίο η πλοκή και η δράση εξελίσσονται μπροστά στο χρήστη-παίκτη. Καλύτερα όμως να πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά.

Η SSI και η TSR παρουσιάζουν την τελευταία τους κοινή παραγωγή, μια και ήδη αποφάσισαν να συνεχίσουν η καθεμία ξεχωριστά. Το κύκνειο άσμα της συνεργασίας τους εξελίσσεται σε ένα γοτθικό κόσμο που κυβερνάται από ένα παγκόσμιο vampire. Το Ravenloft είναι ένα από πολλές πλευρές επαναστατικό RPG.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Η εισαγωγή του παιχνιδιού έρχεται να στηρίξει την περιπέτεια μόνο στο γενικό μέρος. Ο Lord Dhelt που κυβερνά την Elturel και ο προσωπικός του mage, ο Baranta Chansil, δέχονται μία δολοφονική επίθεση. Γλιτώνουν... παρά τρίχα και βαριά πληγωμένοι καθώς είναι, δεν μπορούν να αποτρέψουν την κλοπή ενός υπερπολύτιμου αντικειμένου. Ο άγνωστος εισβολέας κλέβει το πιο ιερό φυλακτό του Lord Dhelt, το περίφημο holy symbol of Helm, και εξαφανίζεται προς το διπλανό δάσος.

Η ομάδα σου και εσύ επιστρέφετε από μια περιπολία και μόλις αντιλαμβάνεστε τη δολοφονική επίθεση, τρέχετε προς τον πληγωμένο άρχοντα, ο οποίος σας προστάζει να ακολουθήσετε τα ίχνη του άγνωστου δολοφόνου και να φέρετε πίσω το ιερό φυλακτό. Εσείς, όπως είναι φυσικό, δέχεστε αμέσως. Στο σημείο αυτό ακριβώς ξεκινά και η δράση της περιπέτειας.

Ακολουθώντας πιστά τους κανονισμούς των Advanced Dungeons and Dragons της 2nd Edition της TSR, μέσα από μία πρωτότυπη και πολύ όμορφη παρουσίαση, δημιουργείς δύο χαρακτήρες (αν φυσικά θέλεις, μπορείς να επιλέξεις τους ήδη έτοιμους που προσφέρει το παιχνίδι). Η δημιουργία αυτών των δύο χαρακτήρων είναι πολύ βασική και για το λόγο αυτόν θα τη δούμε ανα-



Amid the debris lie Dhelt and the mage Baranta Chansil, still alive, yet both mauled by the ferocity of the attack.



"The assassin who sought our lives has failed, but in his hand lies the holy symbol of Helm, the amulet torn from me as we fought."

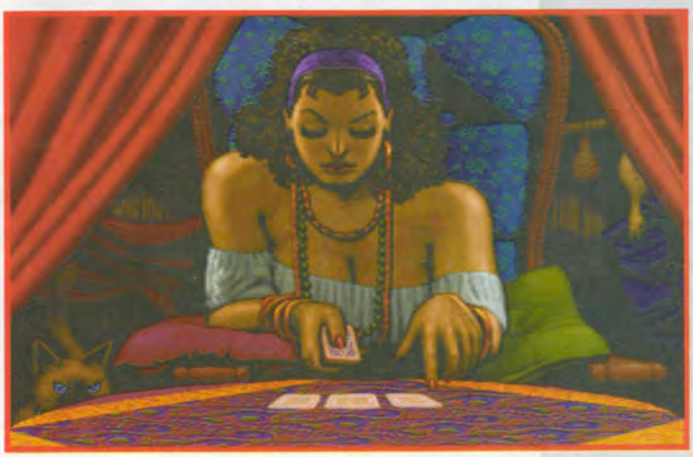
λυτικά στη συνέχεια. Οι άλλες δύο θέσεις της τετραμελούς ομάδας μένουν κενές, μια και σε αυτές θα προστίθενται αργότερα διάφοροι NPC χαρακτήρες, τους οποίους θα συναντάς και οι οποίοι θα εναλλάσσονται ανάλογα κάθε φορά με τη συγκεκριμένη αποστολή που θα έχεις να φέρεις εις πέρας. Αυτό είναι ένα από τα νέα, επαναστατικής πνοής, στοιχεία της περιπέτειας. Τα πρωτότυπα όμως στοιχεία δεν σταματούν εδώ. Οι χαρακτήρες αυτοί -όταν τους εγκαταλείπεις για να πάρεις στην ομάδα σου κάποιους άλλους- δεν εξαφανίζονται, αλλά σου λένε πού θα βρίσκονται, ώστε να τους εντοπίσεις εύκολα όταν τους ξαναχρειαστείς!!!

Είναι πραγματικά εντυπωσιακό. Προλαβαίνεις τον εισβολέα μέσα στο δάσος και κατορθώνεις να τον νικήσεις. Ομως, ενώ μαζεύεις τα πράγματα του σκοτωμένου και, ειδικότερα, ενώ παίρνεις πίσω το holy symbol of Helm, μια παράξενη ομίχλη εμφανίζεται από το... πουθενά και σε περιτριγυρίζει. Οπως συμβαίνει και στους αυθεντικούς κόσμους του Ravenloft, η ομίχλη αυτή σε μεταφέρει σε ένα τελείως άγνωστο μέρος, τη μακρινή περιοχή της Barovia. Δυστυχώς, το holy symbol of Helm έχει εξαφανιστεί. Ετσι, λοιπόν, πρέπει τώρα να φέρεις εις πέρας τρεις βασικές αποστολές. Η πρώτη είναι να πάρεις πίσω το holy symbol of Helm, η δεύτερη να αναμετρηθείς με το φοβερό Count Strahd von Zarovich, ο οποίος κυβερνά όλη την περιοχή και είναι ο υπεύθυνος της δολοφονικής επίθεσης και της κλοπής του ιερού φυλακτού, ενώ η τρίτη είναι να επιστρέψεις στην περιοχή σου. Οι τρεις αυτές αποστολές διανθίζονται από δεκάδες άλλες, μικρότερης μεν σημασίας, απαραίτητες όμως, προκειμένου να ολοκληρωθεί η περιπέτεια.

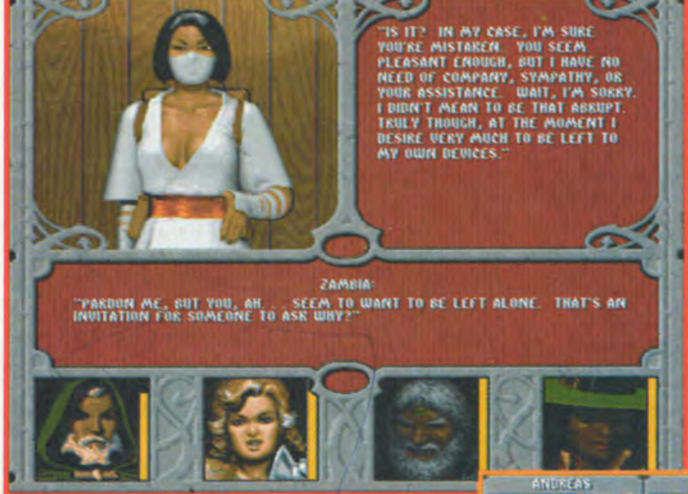
Εταιρία
SSI/Dreamforge Intertainment
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
RPG τεσσάρων χαρακτήρων
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

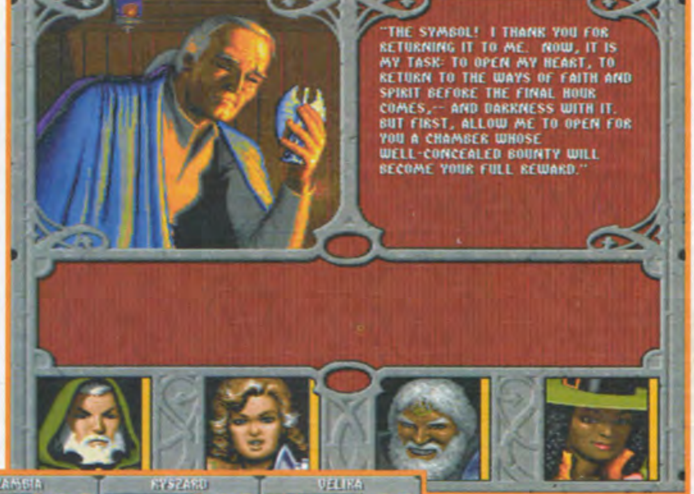
Το Ravenloft: Strahd's Possession είναι ένα γοτθικό RPG. Βασικά χαρακτηριστικά του είναι μυθικά στοιχεία που περιστρέφονται γύρω από τα βαμπίρ και τους τσιγγάνους καθώς και η ατμόσφαιρα τρόμου. Από αυτή την πλευρά είναι μοναδικό. Τα στοιχεία, όμως, που το καθιστούν ξεχωριστό κατά τη γνώμη μου είναι δύο. Πρώτον, η κίνηση της ομάδας σου, της περιπέτειας. Δεν υπάρχει πια το κλασικό τετραγωνάκι-τετραγωνάκι, αλλά έχει υιοθετηθεί η κίνηση του καθιέρωσαν τα Underworlds και ολοκλήρωσαν τα Doom και Shadowcaster. Είναι κάτι το πρωτοφανές για RPG κλασικού χαρακτήρα, μια και ο ρεαλισμός της περιπέτειας αυξάνει κατακόρυφα. Δεύτερον, η σχεδόν απόλυτη ελευθερία δράσης που επιτρέπει η περιπέτεια. Δεν υπάρχει ένας μονόδρομος, όπως π.χ. στα Beholders, ή μία πρόοδος κατά ημέρες, όπως στο Betrayal at Krondor. Εδώ μπορείς να κάνεις ό,τι θέλεις, με όποια σειρά θέλεις, καθώς και να τριγυρνάς στην πόλη Barovia. Θεωρώ αυτό το στοιχείο καθοριστικό, γιατί προσδίδει ένα αίσθημα ελευθερίας στον παίκτη, μια και δεν τον αγχώνει επιβάλλοντάς του













κάποια συγκεκριμένη σειρά δράσης.

Φυσικά, για να τελειώσεις την περιπέτεια, θα χρειαστεί να συνεννοηθείς με πάρα πολλούς χαρακτήρες - από τους διάφορους NPC χαρακτήρες που "περιμένουν" να γίνουν μέλη της ομάδας σου, μέχρι το δήμαρχο της πόλης και τον ίδιο τον Strahd. Η βοήθεια των τσιγγάνων είναι καθοριστική, για αυτό πρόσεξε καλά τη συνεννόηση μαζί τους.

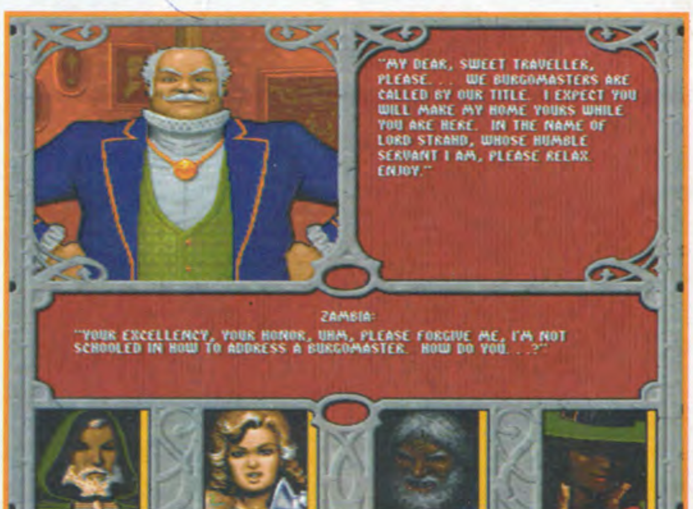
Αντίπαλοί σου θα είναι ένα πλήθος τεράτων, από τους κλασικούς λύκους των δασών και τις νυχτερίδες μέχρι τα ζόμπι και τους κουλοχέρηδες.

Οι γρίφοι είναι σχετικά απλοί και βασίζονται κυρίως στην παρατηρητικότητα του παίκτη και την προσεκτική εξερεύνηση όλης της περιοχής.

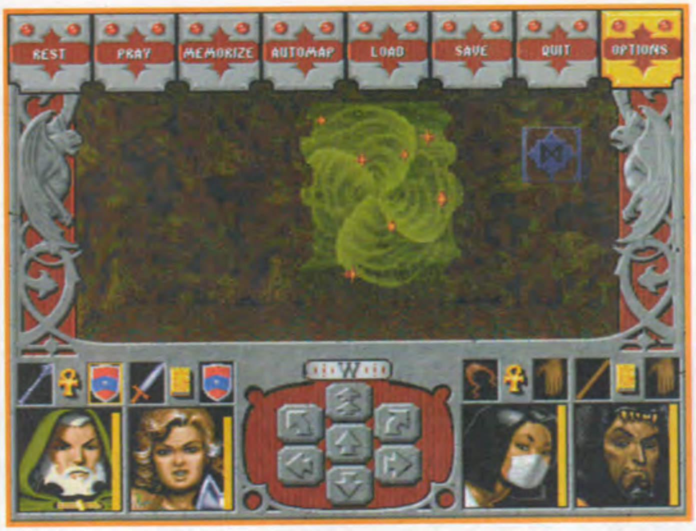
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Ravenloft έχουν σχεδιαστεί στην ανάλυση 320x400 VGA 256 χρωμάτων, κάτι το οποίο τα καθιστά εξαιρετικά. Η μουσική, τα διάφορα εφέ και το speech, μια και μιλάμε για την έκδοση σε CD, είναι επίσης πολύ καλά. Η μουσική είναι ατμοσφαιρική, ενώ τα διάφορα ηχητικά εφέ "κάνουν το αίμα να κυλά πολύ πιο γρήγορα στις φλέβες σου!". Το speech είναι από τα καλύτερα που έχω δει έως τώρα. Πλούσιες, ευχάριστες και πειστικές φωνές συνοδεύουν τους δεκάδες χαρακτήρες που υπάρχουν στην περιπέτεια. Ας









δούμε όμως και το χειρισμό του. Το κυρίως παράθυρο των γραφικών και της δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της οθόνης. Ακριβώς από κάτω και στη μέση βρίσκεται η πυξίδα κίνησης, η οποία περιέχει ένα διπλό βέλος για πολύ γρήγορη κίνηση. Φυσικά, η κίνηση πραγματοποιείται και μέσα από το παράθυρο των γραφικών. Κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse μέσα στο παράθυρο των γραφικών, εμφανίζεται το βέλος-κέρσορας της κίνησης. Αν το κινήσεις προς την αριστερή ή την επάνω πλευρά, θα στρίψεις αριστερά ή θα κινηθείς ευθεία αντίστοιχα. Κάτω αριστερά υπάρχουν τα πορτρέτα των δύο χαρακτήρων που δημιουργείς και είναι αυτοί που παρατάσσονται στην μπροστινή σειρά στις μάχες, ενώ κάτω δεξιά υπάρχουν δύο θέσεις για να μπουν δύο NPC χαρακτήρες, τους οποίους θα συναντήσεις στη διαδρομή σου και βρίσκονται πίσω στις μάχες. Μετακινώντας τον κέρσορα του mouse στο επάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η μπάρα με τις εντολές REST, PRAY, MEMORIZE, AUTOMAP, LOAD, SAVE, QUIT και OPTIONS. Το Pray είναι για να μαθαίνουν spells οι κληρικοί, το Memorize για να μαθαίνουν spells οι μάγοι, ενώ το Rest για να ξεκουράζεται η ομάδα και ταυτόχρονα να απομνημονεύει τα spells που έχει επιλέξει. Το Automap είναι η πιο εκπληκτική επιλογή

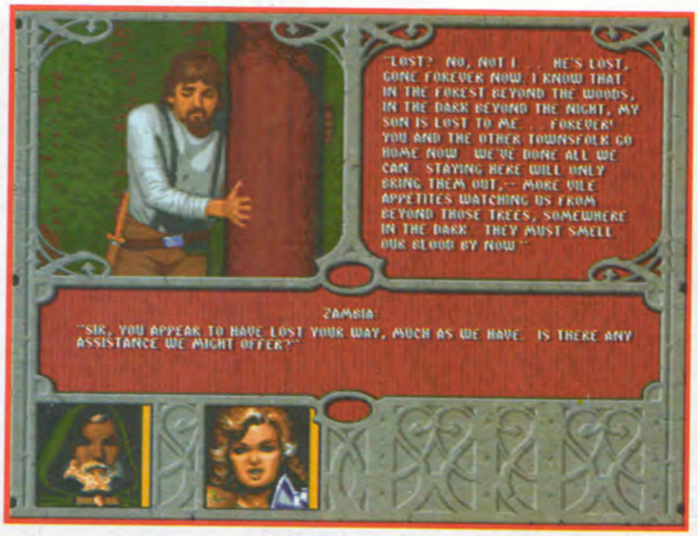






ROLE PLAYING GAME
REVIEW





που έχω δει μέχρι τώρα και ίσως η πιο χρήσιμη της περιπέτειας. Οχι μόνο καταγράφει λεπτομερώς την περιοχή στην οποία κινείσαι, αλλά σου δείχνει και πού βρίσκονται οι NPC χαρακτήρες, τα διάφορα τέρατα και τα αντικείμενα. Κάνοντας κλικ σε οποιοδήποτε πορτρέτο, ενεργοποιείς την οθόνη του Inventory. Εδώ, κάνοντας κλικ στο κόκκινο βέλος, βλέπεις τα χαρακτηριστικά σου. Η μικρή κίτρινη ασπίδα με τον αριθμό δείχνει το armor class σου, ενώ το δισκοπότηρο δείχνει το βάρος που κουβαλάς και την αντοχή του στο δεδομένο βάρος!!



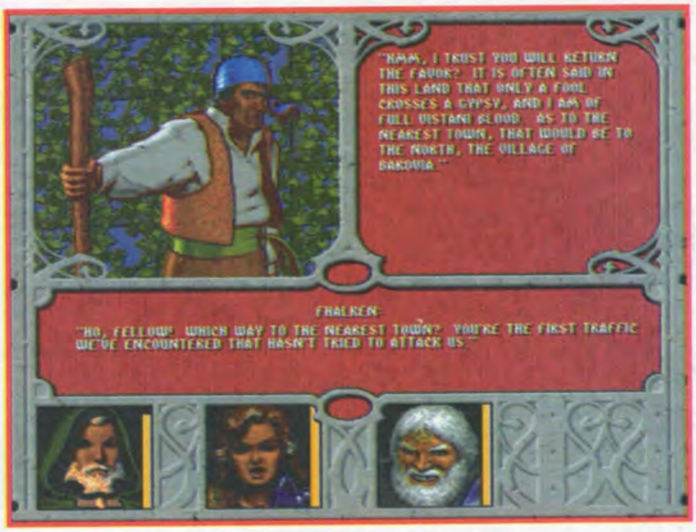
Για να δεις στο σημείο αυτό τι περιέχει, για παράδειγμα, ένα σακούλι, το βάζεις σε ένα χέρι και αυτό ανοίγει αυτόματα. Εχει πολύ μεγάλη σημασία με τι είδους οπλισμό εφοδιάζεις τους ήρωές σου. Βεβαιώσου - αν το χέρι/όπλο είναι φωτεινό ή όχι - ότι μπορεί να χτυπήσει με το όπλο αυτό. Προκειμένου να μεταφερθείς από εδώ στην κανονική οθόνη, κάνεις κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse οπουδήποτε.

Οταν πολεμάς, ο κέρσορας μετατρέπεται σε ένα όπλο. Χτυπώντας με αυτό τον εχθρό σου, χτυπούν κατά σειρά όλοι οι χαρακτήρες σου. Το μόνο αρνητικό σημείο που εντόπισα στο χειρισμό του είναι το GET/DROP. Για να πάρεις ή να αφήσεις κάτι, πρέπει να το πάρεις και να κάνεις κλικ στο πορτρέτο ενός χαρακτήρα, να το βάλεις σε μια άδεια θέση, δεξί κλικ για να επιστρέψεις στην κανονική θέση και ξανά τα ίδια με τα υπόλοιπα αντικείμενα. Αυτό είναι κουραστικό και έπρεπε να είχε απλοποιηθεί.









ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ισως το κορυφαίο κλασικό RPG αυτής της χρονιάς. Εκπληκτικής ποιότητας γραφικά συνοδεύουν την εξαιρετικά πλούσια δράση της περιπέτειας, ενώ το πιο σημαντικό στοιχείο είναι ότι υπάρχουν πολλά νέα στοιχεία στην πλοκή και τη δράση των χαρακτήρων. Δείτε το οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

94%

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το πιο σημαντικό στοιχείο σε ένα κλασικό RPG είναι η σωστή δημιουργία της ομάδας σου. Εδώ τα πράγματα είναι πιο σύνθετα, μια και στο ξεκίνημα δημιουργείς μόνο δύο χαρακτήρες. Από την εμπειρία μου, το καλύτερο για να ξεκινήσεις είναι ένας human paladin και ένας half-elf mage. Ο paladin λειτουργεί και σαν cleric, μια και γιατρεύει όταν κάνεις Rest.

Σημειωτέον ότι οι mage και cleric λειτουργούν τα spells τους όταν φτάσουν στο έκτο επίπεδο και άνω και ότι, όταν πρωτοξεκινάς, αυτοί οι χαρακτήρες είναι επίπεδο πέντε. Επίσης, πρόσεξε να κάνεις Edit και να βάλεις μάξιμουμ πόντους στα: STR, DEX, CON, INT, WIS, CHA και H.P. Μετά κάνεις κλικ στο Done και μετά ξανά στην κάρτα με τα χαρακτηριστικά - νούμερα. Αργότερα, στην περιπέτεια θα βρεις και άλλον fighter και ένα fighter/mage/thief, μια και ο κλέφτης είναι και αυτός απαραίτητος. Με την ομάδα που προτείνω θα έχεις κάποια δυσκολία στην αρχή. Για το λόγο αυτόν, όταν σκοτώνεις ένα-δύο λύκους ή ληστές, να γυρνάς γρήγορα στο κτίριο (μιλάμε για την περιοχή Svalich Woods), να κατεβαίνεις στην καταπακτή που ανοίγει πατώντας το άσπρο κουμπί στον τοίχο και κάτω, ασφαλής πια, να κάνεις Rest. Ετσι, σιγά-σιγά εξερεύνησε όλη την περιοχή και θα βρεις και έναν NPC χαρακτήρα fighter που θα έρθει μαζί σου. Στην τετραμελή ομάδα σου πρέπει να υπάρχουν οπωσδήποτε δύο fighters και ένας mage ή ένας cleric.

Αν έχεις paladin αντί για ένα fighter, μπορείς προσωρινά αντί για cleric να έχεις κάποιον άλλο χαρακτήρα. Για να καταγραφεί ένα spell στο spellbook ενός mage, κάνεις στην οθόνη-inventory κλικ το spell πάνω στο βιβλίο, ενώ για να διαβάσεις ένα σημείωμα το βάζεις σε ένα άδειο χέρι στην inventory screen, επιστρέφεις στην κανονική οθόνη και εδώ κάνεις κλικ πάνω στο σημείωμα!!!

Αν δεν είστε εξοικειωμένοι, μελετήστε καλά τις σελίδες 87-92 του manual. Περιέχουν όλα τα στατιστικά των διάφορων χαρακτήρων και πρέπει να ξέρετε τι περίπου γίνεται ή σε ποιο επίπεδο ένας cleric μαθαίνει πόσα επιπλέον spells κ.λπ.

Ξεκινώντας, μετά το Svalich Woods και πηγαίνοντας για την Barovia (όνομα και αυτό, σαν τους μπαρόβιους που λέμε εμείς), εντοπίστε το μυστικό κρησφύγετο των κλεφτών. Θα βρείτε πολύτιμα αντικείμενα. Στην πόλη επισκεφτείτε όλα τα σπίτια και πρέπει να θέσετε ως προτεραιότητα να προσφέρετε βοήθεια στον paladin, ο οποίος έχει χάσει το ηθικό του. Στη συνέχεια επισκεφτείτε τον τσιγγάνο στην ταβέρνα.

Το Ravenloft θα αρέσει, όση εμπειρία και αν έχει κάποιος στα RPGs. Είμαι σίγουρος γι' αυτό. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386DX στα 33 MHz και άνω.


Απαιτεί 4 MB RAM, 577 K της βασικής μνήμης και 2.720 K της XMS.


Το Install καταλαμβάνει στο σκληρό 13-25 MB, αν είναι NORMAL ή FULL αντίστοιχα.


Υποστηρίζει γραφικά VGA 256 χρωμάτων αλλά στην ανάλυση 320x400!


Η έκδοση για CD απαιτεί CD drive διπλής ταχύτητας.

LANDS OF LORE
Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ CD

Η έκδοση σε CD προσφέρει τη δυνατότητα για δύο "διαφορετικά" INSTALL, ένα σε περιβάλλον DOS και ένα σε Windows, τα οποία όμως δεν παρουσιάζουν καμία διαφορά σε οποιονδήποτε τομέα. Ετσι, συνιστώ να το εγκαταστήστε σε περιβάλλον DOS. Ξεκινώντας, έχει προστεθεί μια επιπλέον επιλογή, η Lore of the Lands, στην οποία ο Patrick Stewart σαν King Richard διηγείται την ιστορία της περιοχής. Αυτό το κομμάτι είναι εκπληκτικό. Δικαιώνει απόλυτα την επιλογή κάποιου για CD, καθώς και την επιλογή της εταιρίας για έναν επώνυμο και με εκπληκτική φωνή ηθοποιό και όχι κάποιον τυχαίο.

Παίζοντας την περιπέτεια, στο Control Panel έχουν προστεθεί μερικές επιπλέον επιλογές. Η Audio Controls ρυθμίζει την ένταση στα Music, Sound και Talk. Στο Game Controls η επιλογή Text On/Off ρυθμίζει την ύπαρξη ή μη κειμένου παράλληλα με το speech. Ολα τα άλλα είναι όπως ακριβώς και στην έκδοση για δισκέτες.

Από τα ηχητικά εφέ, που έχουν προστεθεί, ξεχωρίζουν οι διάφορες κραυγές-φωνές μερικών εχθρών σου, ιδίως των Αμαζόνων. Οπουδήποτε και να κάνεις κλικ, θα ακούσεις με τη φωνή του ήρωα που έχεις επιλέξει την αντίστοιχη περιγραφή ή σχόλιο.

Αυτό που καθιστά το Lands of Lore ξεχωριστό από οποιοδήποτε άλλο RPG είναι η ευκολία χειρισμού του και το εκπληκτικό playability που διαθέτει.

Το LANDS OF LORE παρουσιάσαμε στο πρώτο τεύχος του PC GAMES. Η έκδοση σε CD έχει προσθέσει ηχητικά εφέ και speech σε όλα τα επίπεδα της περιπέτειας. Τη φωνή του King Richard έχει επιμεληθεί ο Patrick Stewart, ο κυβερνήτης του Star Trek στη σειρά New Generation. Πιστεύω ότι είναι το καλύτερο RPG για να ασχοληθεί κάποιος με αυτό το είδος. Συνιστώ, μάλιστα, ανεπιφύλακτα την έκδοση για CD σε όσους δεν το έχουν ήδη αγοράσει.

• *του Αντρέα Τσουρινάκη*

Σε συνδυασμό με τη φανταστική ατμόσφαιρα της περιπέτειας, όλα τα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν δεν θα αφήσουν το χρήστη-παίκτη να ...σηκωθεί από την καρέκλα του, παρά μόνο όταν τα μάτια του κλείνουν από την κούραση. Μπορείς να παίζεις και 12 ώρες συνεχώς. Ελεύθερο χρόνο να έχεις και όσο αντέξεις. Σας εφιστώ την προσοχή στο εξής: για να διαβάσετε ένα σημείωμα ή να καταγράψετε ένα καινούριο spell που έχετε βρει στο spellbook σας, κάνετε κλικ το σημείωμα ή το spell αυτό πάνω στο πρόσωπο του ήρωά σας με το δεξί πλήκτρο του mouse.

Μια και η περιπέτεια έχει ήδη παρουσιαστεί αναλυτικά, είναι ευκαιρία να δούμε μερικούς από τους βασικούς γρίφους του RPG, οι οποίοι έχουν δυσκολέψει αρκετά όπως αποδεικνύεται από τα δεκάδες γράμματά σας.

Η πιο σημαντική δυσκολία του παιχνιδιού έγκειται στο White Tower, level 3, στο επίπεδο δηλαδή όπου κυκλοφορούν τα φαντάσματα-πολεμιστές και τα οποία βγαίνουν μέσα από τους τοίχους. Αποτελεσματικά γι' αυτά είναι τα δύο πράσινα σπαθιά (Emerald blade) που συναντάς. Το πιο αποτελεσματικό, όμως, από όλα είναι το Vaelaris Cube. Το πρώτο που βρίσκεις, το έχει ο Paulsen, στο πιο χαμηλό επίπεδο στα Mines (level 4) και το χρησιμοποιείς κάνοντάς το τρεις φορές κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse στο





ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

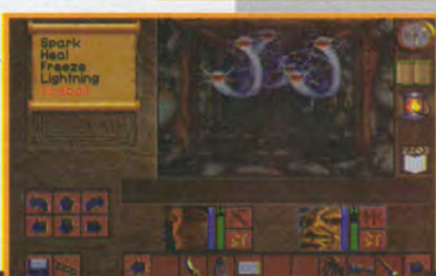
πρόσωπο ενός ήρωά σου, για να "σπάσεις" την barrier που έχει δημιουργήσει η Scotia στο βορινό μέρος του Upper Opinwood. Περνώντας από εκεί και διαμέσου μιας σπηλιάς βρίσκεσαι στο Yvel Woods. Εδώ, προς στα αριστερά, υπάρχει άλλη μία barrier της Scotia που φράζει το δρόμο προς την Yvel city. Πολεμώντας τα Orcs στο βορινό μέρος του χάρτη, στο chasm, εκεί από όπου βλέπεις το Castle Cimmeria, θα πάρεις άλλο ένα Vaelris Cube. Το μυστικό της όλης υπόθεσης είναι να μην τρέξεις τώρα να σπάσεις με αυτό τη δεύτερη barrier, αλλά να μεταφερθείς στο level 3 του White Tower. Το Vaelaris Cube είναι το πιο αποτελεσματικό όπλο για να σκοτώνεις αμέσως όλα τα φαντάσματα-πολεμιστές. Κάνε το δύο-τρεις φορές κλικ και γλιτώνεις από αυτά, όσο πολλά και αν είναι. Ετσι, σταδιακά θα εξερευνήσεις αυτό το δύσκολο επίπεδο.

Το τέρας στα ορυχεία νικιέται μόνο με την πράσινη νεκροκεφαλή (Green Skull). Κάνοντάς την κλικ με το δεξί πλήκτρο στο πρόσωπό σου, λειτουργεί σαν μαγικό και το νέφος-δηλητήριο, που αποπνέει, θα σκοτώσει το τέρας. Στα ορυχεία χρειάζεσαι δύο κλειδιά για να ανοίξεις την πόρτα όπου κρύβεται ο Paulsen. Το ένα βρίσκεται στο πτώμα που υπάρχει στο ίδιο επίπεδο (σκελετός) και το άλλο στο πλημμυρισμένο από νερό δωμάτιο. Στο σκελετό κάνε κλικ δύο φορές! Για να αδειάσεις το δωμάτιο από το νερό, βγάλε με την αξίνα κάρβουνο από την πιο νότια διαδρομή που κάνεις με το τρενάκι στο level 3 και πάρε το γρανάζι από το σκελετό στο level 4. Με αυτά φτιάχνεις τη μηχανή στο ισόγειο των ορυχείων και έτσι αδειάζεις το δωμάτιο από το νερό.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Virgin/Westwood Studios
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D, click and point, RPG
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση/Εύκολο









Βάλε τον πολεμιστή σου να χτυπά με το crossbow "Valkyrie", όταν το βρεις στο δάσος Opinwood. Είναι από τα πιο αποτελεσματικά όπλα που υπάρχουν και ταυτόχρονα ανεβάζει κατακόρυφα το rogue skill του χαρακτήρα σου. Ετσι θα μπορεί να κάνει εύκολα lockpick. (Το jade necklace ανεβάζει ένα επίπεδο το rogue skill, όταν το φοράς.) Στο Castle Cimmeria, για να ελευθερώσεις την Dawn, κάνε use το diamond πάνω στην κρυστάλλινη σφαίρα. Για να "θεραπεύσεις" τον King Richard χρειάζεσαι τα εξής: dragon figurine από το level 1, cobra figurine από το level 1, humanoid figurine από το level 3 και το unicorn figurine από το level 2. Παράλληλα θα χρειαστείς το Dawn's key (σου το δίνει η ίδια), Geron's key (από το Catwalk Caverns) και το Nathaniel's key (από τα Dungeons). Επίσης θα χρειαστείς το carrion key από το Cimmeria level 2, για να ανοίξεις την πόρτα. Βάλε τα 4 figurines πάνω στα τραπέζια με τη σωστή σειρά και μετά τα 4 keys πάνω στον King Richard. Θα σου δώσει ένα Shard of Truth. Κάνε το κλικ στο inventory σου πάνω στο Ruby of Truth που παίρνεις από τους βάλτους και φτιάχνεις το Whole of Truth. Ετσι, όταν δεις για πρώτη φορά τη Scotia στο level 3, κάνε το αμέσως κλικ πάνω σου. Θα την αποτρέψει από το να αλλάξει μορφή. Μένοντας με την ανθρώπινη μορφή της, είναι δύσκολο να νικηθεί με μερικά χτυπήματα. Αν προλάβει να αλλάξει, είναι ανίκητη. ■





STARLORD

Το Starlord αποτελεί μία από τις παραγωγές της Microprose, με τις οποίες διατηρεί την παράδοση που έχει δημιουργήσει στο χώρο των πολύ καλών strategy games. Οπως θα διαπιστώσετε και από την παρουσίαση που ακολουθεί, διαθέτει τα στοιχεία που θα του εξασφαλίσουν την επιτυχία.

• του Αργύρη Γιαγιά

Η Microprose είναι μια εταιρία η οποία ειδικεύεται κατά πρώτον στους simulators και κατά δεύτερον στα strategy games. Το τελευταίο πολύ καλό δείγμα ήταν το UFO: Enemy Unkown, το οποίο παρουσιάσαμε πρόσφατα και ήδη γνωρίζει πολύ μεγάλη επιτυχία, ενώ πριν από λίγο καιρό κυκλοφόρησε και η έκδοσή του σε CD, όπου περιλαμβάνεται η έκδοση 1.2. Ενα παιχνίδι, το οποίο απ' ό,τι φαίνεται θα συνεχίσει την καλή πορεία της Microprose στο χώρο, είναι το Starlord. Η υπόθεσή του είναι σχετική με το διάστημα και τη διακυβέρνησή του. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Βρισκόμαστε σε μια πολύ μεταγενέστερη περίοδο. Εδώ και πολλά χρόνια έχουμε συνηθίσει να ζούμε σε διάφορους πλανήτες. Μοιραζόμαστε τις προμήθειες και τα προβλήματα με τους άλλους κόσμους, ενώ οι διαμάχες είναι λίγες. Σε αυτή τη φάση αρχίσαμε να δημιουργούμε αποικίες και σε άλλα άστρα, διευρύνοντας την επέκτασή μας στο γαλαξία. Τα πρώτα αεροσκάφη ήταν πολύ αδύναμα, με λίγα όπλα, αλλά κατάφεραν να μας μεταφέρουν στον προορισμό μας. Τις πρώτες μέρες η διακυβέρνηση των πλανητών δεν ήταν περίπλοκη. Ενας κυβερνήτης εγκαθίστατο σε κάθε πλανήτη και αναλάβανε τη διοίκηση, ενώ έδινε αναφορά στον Πρόεδρο της Διαπλανητικής Ομοσπονδίας (θυμίζει λίγο Star Trek). Ομως, αυτή η μορφή της διοίκησης δεν μπόρεσε να διατηρηθεί για πολύ καιρό. Μικρά επαναστατικά σχήματα συγκέντρωναν δυνάμεις και εξεγείρονταν εναντίον των κυβερνητών μας, προτού εμείς μπορέσουμε να στείλουμε το μεγάλο και πολυέξοδο πολεμικό στόλο μας στα απομακρυσμένα άστρα. Γι' αυτό αναζητήσαμε τρόπους ελέγχου των πλανητών, έτσι ώστε οι επαναστάτες να συντρίβονται προτού καν προλάβουν να οργανώσουν τις δυνάμεις τους. Δοκιμάσαμε πολλές διαφορετικές λύσεις, από ανθρωποειδή μέχρι μισθοφόρους στρατιώτες. Ομως, καμιά από αυτές τις λύσεις δεν απέδωσε, καθώς οι επαναστάτες αντιμετώπιζαν επιτυχώς κάθε νέα λύση και σύντομα επικρατούσε ένα χάος. Ηταν σαφές ότι ο στόλος έπρεπε να επεκταθεί στο γαλαξία. Ετσι, άρχισαν οι απαραίτητες εργασίες στους πολιτισμένους κόσμους. Ταυτόχρονα, κάποιες ανακατατάξεις στη διοίκηση του αυτοκρατορικού στόλου έφεραν τους Senators στη διοίκηση. Μία από τις αλλαγές που έκαναν ήταν αυτή του τίτλου του προέδρου με τον αυτο-





StrategY

REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

κράτορα. Δεν πέρασε πολύ καιρός προτού τα σύνορα της αυτοκρατορίας αρχίσουν και πάλι να επεκτείνονται. Ομως, έπειτα από λίγο χρονικό διάστημα, η αυτοκρατορία δέχτηκε ένα καίριο χτύπημα από τις επαναστατικές δυνάμεις, καθώς οι τελευταίες κατέστρεψαν πολλές σημαντικές βάσεις των Senators. Οι αυτοκρατορικές δυνάμεις αποφάσισαν να εγκαταστήσουν σταθμούς έγκαιρης προειδοποίησης, δίνοντας έτσι στους Senators τη δύναμη να ειδοποιούν τους υπόλοιπους Senators απευθείας και όχι μέσω του κέντρου ελέγχου. Με την πάροδο του χρόνου, πολλοί Senators προωθήθηκαν σε ανώτερες διοικητικές θέσεις και δημιουργήθηκαν οι Lords, Earls, Dukes και Kings. Αυτοί ονομάστηκαν Starlords και μπορούσαν να έχουν υπό τη διοίκησή τους πολλά άστρα. Σύντομα απέκτησαν τόση δύναμη, ώστε ανεξαρτητοποιήθηκαν και δεν ανήκαν πλέον ουσιαστικά στην αυτοκρατορία. Ετσι, κανείς δεν ασχολείτο πλέον με την παροχή βοήθειας στους γειτονικούς πλανήτες. Οι περισσότεροι, μάλιστα, άρχισαν να έχουν επεκτατικές τάσεις, ώστε να δημιουργήσουν μια μικρή αυτοκρατορία μέσα στη μεγάλη.

Αυτό είναι το background σενάριο του Starlord και σε αυτό ακριβώς το σημείο αναλαμβάνετε εσείς. Είστε ένας από τους Starlords και έχετε υπό την κατοχή σας έναν πλανήτη. Σκοπός σας είναι να κατακτήσετε το γαλαξία όσο αυτό είναι δυνατό, ενώ κάποια στιγμή θα πρέπει να ανακηρυχθείτε αυτοκράτορας.

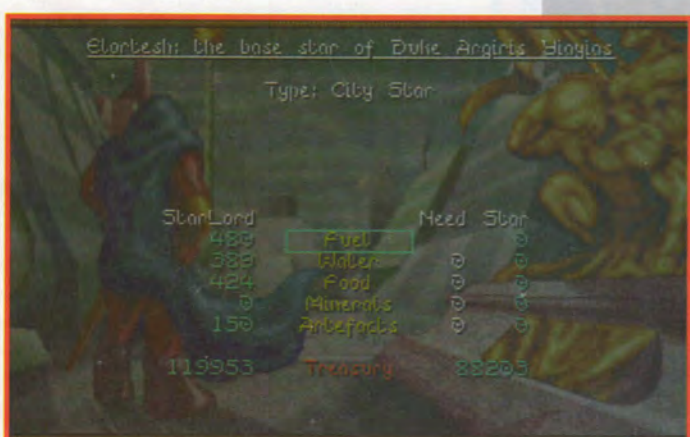


Εταιρία
Microprose
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy

Ξεκινώντας, και αφού παρακολουθήσουμε μια απλή εισαγωγή, επιλέγουμε Start new game. Κατόπιν επιλέγουμε Dynasty ή Single Starlord mode. Στο Dynasty χειριζόμαστε όλη την "οικογένειά" μας μεταπηδώντας από τον ένα Starlord στον άλλον, ενώ στο Single χειριζόμαστε πάντα ένα συγκεκριμένο άτομο. Ακολουθεί η επιλογή του φύλου (Male/Female) και στη συνέχεια το χρώμα του οικοσήμου που θα έχουμε. Φυσικά, θα πρέπει να βάλουμε και το ονοματεπώνυμό μας που ακολουθεί. Γιατί μόνο 7 χαρακτήρες; Απομένουν δύο ακόμα επιλογές: Το Starlord Rank, όπου επιλέγουμε μεταξύ Lord, Earl, Duke και King και το οποίο προφανώς παίζει το ρόλο της δυσκολίας του παιχνιδιού, αλλά δεν αναφέρεται πουθενά στο manual, και το, ακόμα πιο "σκοτεινό", σενάριο που θα επιλέξουμε (In the beginning), μια και πουθενά στο manual δεν αναφέρεται η υπόθεση κάθε σεναρίου εκ των τριών, αλλά ούτε και οι διαφορές τους.

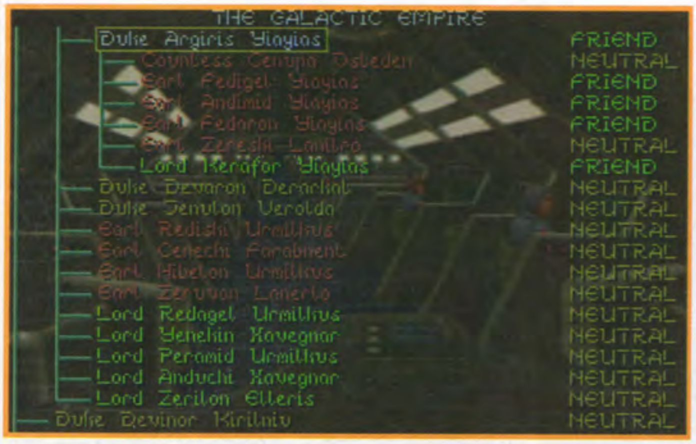


Αφού γίνουν όλες οι προαναφερθείσες επιλογές, αρχίζει το παιχνίδι και εμφανίζεται η γέφυρα του αεροσκάφους σας. Εδώ θα βρίσκεστε τις περισσότερες ώρες του παιχνιδιού, αφού στην ουσία αυτό είναι το βασικό μενού χειρισμού του. Συγκεκριμένα, μέσω αυτής της οθόνης επιλέγουμε τις περισσότερες από τις εναλλακτικές κινήσεις





STRATEGY REVIEW





που έχουμε στο Starlord. Ας τις δούμε, όμως, αναλυτικά.

Η πρώτη επιλογή είναι η Chat room, μέσω της οποίας θα κατευθύνετε το αεροσκάφος σας. Υπάρχει όλος ο γαλαξιακός χάρτης, μέσω του οποίου μπορείτε να επιλέξετε τον προορισμό σας. Σε κάθε άστρο που υπάρχει πάνω στο χάρτη υπάρχουν πολλά βοηθητικά στοιχεία σχετικά με το ποιος έχει αναλάβει τη διοίκησή του (χρήσιμο για να γνωρίζουμε εάν είναι φίλος ή εχθρός), πόση η δύναμη πυρός του (επίσης χρήσιμο για επικείμενη επίθεση προς αυτόν) και διάφορα άλλα σημαντικά στοιχεία. Επιλέγοντας το άστρο στο οποίο θέλουμε να μεταφερθούμε, το μαρκάρουμε και στη συνέχεια με το κατάλληλο jump του αεροσκάφους μας θα βρεθούμε σε λίγα λεπτά εκεί. Ομως, σε αυτό το σημείο υπάρχει μια διαφοροποίηση σε σχέση με άλλα παιχνίδια του είδους. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού λειτουργεί ένα real time clock. Το ίδιο συμβαίνει και κατά τη διάρκεια της πτήσης, στην οποία θα βλέπουμε το χρόνο που περνάει κατά τη διάρκειά της. Οταν όμως συμβεί κάποιο γεγονός, για το οποίο θα έπρεπε να λάβουμε γνώση κατά τη διάρκεια της πτήσης, αυτόματα αυτή διακόπτεται και το μήνυμα εμφανίζεται στις οθόνες του Chat room. Οταν φτάσουμε στον πλανήτη, φιλικός ή μη, πάντα θα έχουμε κάποιον εκπρόσωπο από αυτόν να μας καλωσορίζει, προτού τεθούμε σε τροχιά γύρω από αυτόν. Αν πρόκειται για φιλικό πλανήτη, θα είναι ένα απλό καλωσόρισμα. Εάν όμως πρόκειται για εχθρικό πλανήτη, ο διοικητής του θα απαιτήσει να φύγουμε ή στην καλύτερη περίπτωση θα ζητήσει ένα χρηματικό ποσό (τις περισσότερες φορές ίσο με το μισό των μετρητών μας), προκειμένου να μας επιτρέψει την παραμονή. Αυτό είναι κάτι που σπάνια θα αποδεχτείτε και αυτόματα σημαίνει ότι θα εμπλακείτε σε διαδικασίες μάχης.



Εκτός από το Chat room, υπάρχει η Βιβλιοθήκη μέσα του σκάφους σας. Δεν χρειάζεται να ανατρέχετε σε αυτήν πολλές φορές, μια και περιέχει μόνο την ιεραρχική διάταξη όλων των Starlords μέσα στο γαλαξία. Ετσι, θα δείτε άμεσα ποιος είναι ο αυτοκράτορας, ποιοι προηγούνται και έπονται ιεραρχικά σε σχέση με εσάς, ενώ ταυτόχρονα θα δείτε και ποιοι άλλοι ανήκουν στην "οικογένειά" σας ή έχουν υποδουλωθεί από αυτήν. Για κάθε πρόσωπο που εμφανίζεται μέσα σε αυτό το "ιεραρχικό δέντρο", υπάρχει αντίστοιχος πίνακας με πληροφορίες. Είναι ένας παρόμοιος πίνακας με αυτόν που εμφανίζεται στην επιλογή Player status, στην οποία περιλαμβάνονται στοιχεία μόνο για το άτομό σας, πολύ πιο αναλυτικά.

Ανά πάσα στιγμή, μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να δείτε την κατάσταση του μητρικού σας πλανήτη (base star), καθώς αυτός μαζί με το σκάφος σας αποτελεί το κέντρο των επιχειρήσεών σας. Τέλος, μετά την άφιξή σας σε κάθε πλανήτη, μπορείτε να κάνετε και εμπόριο κατά το πρότυπο όλων των elite-clone παιχνιδιών. Υπάρχουν λίγα βασικά προϊόντα που εμπορεύεστε (καύσιμα, νερό, τροφή, μεταλλεύματα, όπλα, αεροσκάφη, μισθοφόροι και πυρομαχικά), τα οποία όμως κρίνονται απαραίτητα για την καλή πορεία του στόλου σας. Με τον καιρό και ιδίως μετά τις πρώτες κατακτήσεις, διαπιστώνουμε ότι το εμπόριο δεν είναι ένας από τους σημαντικούς παράγοντες του παιχνιδιού, μια και τις περισσότερες φορές το κέρδος είναι

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα καλό stategy, που όμως θα μπορούσε να είναι ακόμα καλύτερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	81
ΑΝΤΟΧΗ	92
GAMEPLAY	93

86%

STRATEGY
REVIEW

μικρό, ενώ ταυτόχρονα πολλά από τα προϊόντα καταναλώνονται από το πλήρωμα κατά τη διάρκεια του ταξιδιού. Αφού όμως το εμπόριο δεν αποτελεί αυτοσκοπό του παιχνιδιού, μέσω ποιας μεθόδου θα αναπτυχθούμε οικονομικά και στρατιωτικά; Το πιο επικερδές, όπως θα διαπιστώσετε, είναι η κατάκτηση άλλων πλανητών και η εκμετάλλευση των πόρων τους. Πώς θα γίνει αυτό; Οπως προαναφέραμε, αρκετές φορές δεν θα σας επιφυλάσσεται φιλική υποδοχή στους πλανήτες και θα πρέπει να δώσετε μάχη.

Εδώ πια το παιχνίδι περνάει σε ένα άλλο mode, το 3d fighting τμήμα. Αφού αρχίσει η μάχη, θα εμφανιστεί ένας πίνακας με τη δύναμη του εχθρού και τη δική σας. Εδώ παρατηρούμε ότι πολλές φορές ο εχθρός έχει περισσότερες από μία στρατιωτικές δυνάμεις, οι οποίες διοικούνται από κατά τόπους σερίφηδες. Θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε τον καθέναν από αυτούς ξεχωριστά και μόνο εφόσον τους νικήσουμε όλους, θα έχουμε κυριεύσει τον πλανήτη. Αφού επιλέξουμε ποιον θα αντιμετωπίσουμε, θα εμφανιστούν πιο αναλυτικά τα όπλα και των δύο αντιπάλων. Απομένει πλέον σε εμάς να επιλέξουμε πόσα από τα μαχητικά αεροσκάφη και τους μισθοφόρους του στόλου μας θα στείλουμε εναντίον του εχθρού. Αυτό διότι σε μία πιθανή ήττα και έχοντας διατηρήσει κάποια δύναμη στα μετόπισθεν, θα μπορούμε να αναχαιτίσουμε μία αντεπίθεση. Στη συνέχεια πρέπει να καθοδηγήσουμε τις δυνάμεις μας πάνω στο πεδίο της μάχης (απεικονίζεται με ένα ψηφιδωτό) ως καλός στρατηγός.

Επειδή όμως θέλουμε δράση, ή γιατί δεν έχουμε εμπιστοσύνη στους πιλότους μας, μπορούμε να λάβουμε μέρος και εμείς μέρος στη δράση, μπαίνοντας μέσα σε ένα από τα αεροσκάφη οποιαδήποτε στιγμή. Αυτόματα θα μεταφερθούμε σε έναν τρισδιάστατο εξομοιωτή και θα πρέπει να αναλάβουμε μόνοι μας τις καταρρίψεις των αντιπάλων. Είναι μια ενδιαφέρουσα επιλογή, η οποία όμως θα ξενίσει τους περισσότερους. Δεν μοιάζει καθόλου με κάποιον άλλο αντίστοιχο εξομοιωτή, ενώ τα πλήκτρα και ο τρόπος χειρισμού είναι από τα πιο δύσκολα που έχουμε συναντήσει. Υπάρχουν περισσότερες από 10 διαφορετικές όψεις του σκάφους μας, ωστόσο το πολύ δύο είναι αυτές που θα αποδειχτούν χρήσιμες.

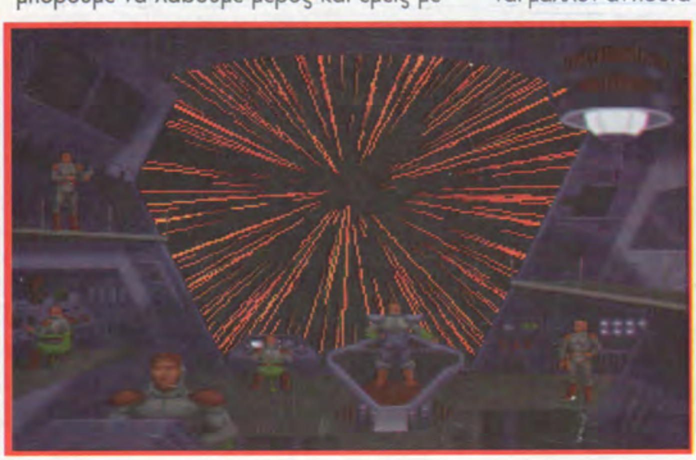
Θα πρότεινα, εν γένει, στους πιο φανατικούς των strategy games να χρησιμοποιούν συχνά αυτή την option και να κατευθύνουν απλά τη μάχη, γιατί τα αποτελέσματα θα είναι μάλλον αντίθετα από τα αναμενόμενα.

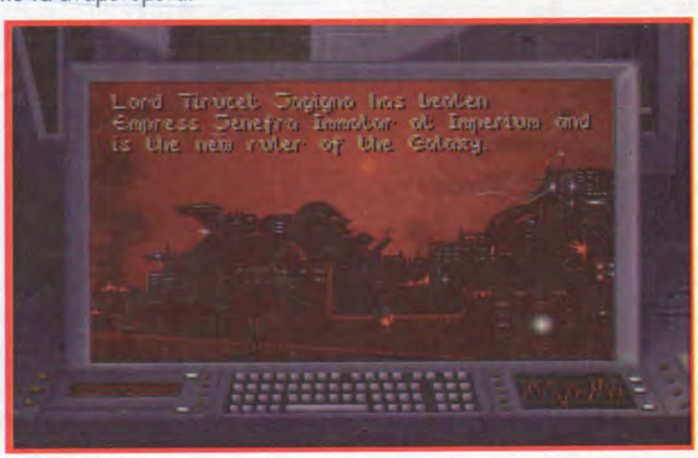
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

386SX ή ανώτερος.
2 Megabytes RAM.
11 Megabytes ελεύθερα.
VGA.
Το πακέτο προσφέρθηκε από την PLOTLINE.

Επιπρόσθετα, υπάρχει η επιλογή Realtime in conflict, με την οποία θα εμπλακείτε στη μάχη μόνο εφόσον εμπλακεί σε αυτή το δικό σκάφος σας. Αφού λοιπόν γίνει η μάχη και νικήσετε όλους τους τοπικούς σερίφηδες, ο πλανήτης θα ανήκει σε εσάς. Ο Starlord που υπήρχε εκεί τίθεται πλέον υπό τις διαταγές σας, ενώ όλα τα όπλα, πυρομαχικά και εφόδια που θα βρείτε είναι στη διάθεσή σας. Προτού φύγετε, θα αφήσετε κάποιο συγγενικό σας πρόσωπο στη διοίκηση του πλανήτη, ενώ θα πρέπει να του παρέχετε αρκετά εφόδια και όπλα, ώστε να μπορεί στο μέλλον να προστατέψει τον πλανήτη από άλλους επίδοξους κατακτητές. Καθώς θα αρχίζετε να κατακτάτε πλανήτες και να εγκαθιστάτε σε αυτούς μέλη της "οικογένειάς" σας, θα δημιουργείτε σταδιακά μία αυτοκρατορία. Προκειμένου να επιτύχετε στο παιχνίδι, θα πρέπει να κατακτάτε τους αδύναμους Starlords, ενώ παράλληλα να συνάπτετε συμμαχίες με τους πιο ισχυρούς. Ο κορυφαίος Starlord, ο οποίος και πρέπει να γίνετε, θα γίνει αυτοκράτορας, ενώ θα έχει τους 5 βασιλιάδες υπό τις διαταγές του.

Συνοψίζοντας, το Starlord δεν είναι ένα παιχνίδι που θα περάσει απαρατήρητο. Διαθέτει πολλά καλά στοιχεία στρατηγικής ανάπτυξης, τα οποία εξελίσσονται στα πλαίσια ενός καλού σεναρίου. Σίγουρα ο τομέας του arcade που διαθέτει, αντί να προσθέτει, αφαιρεί από το παιχνίδι. Ωστόσο, αυτό είναι κάτι που μάλλον δεν θα απασχολήσει τους περισσότερους, μια και μπορεί να αποφευχθεί. Το πιο σπουδαίο είναι ότι θα σας καθηλώσει για πολλές ώρες στην οθόνη του υπολογιστή σας. ■





Κατεβαίναμε στα βαθύτερα υπόγεια για πολλή ώρα. Πρέπει να είχαμε διασχίσει έξι επίπεδα λαβυρίνθων. Ήμαστε κατάκοποι. Δεν θα είχαμε επιζήσει, εάν στο τρίτο επίπεδο δεν είχαμε συναντήσει ένα πληγωμένο gnome, τον Boniface. Ο Fulda, ο κληρικός της ομάδας μας, κατόρθωσε να τον κάνει καλά και το gnome μάς έδειξε το μυστικό πέρασμα που οδηγούσε στην Dark Gate. Βρισκόμασταν λίγο πριν από την τελική έξοδο, αλλά γνωρίζαμε ότι οι χειρότεροι εχθροί μας, οι φοβεροί Beholders, ήταν μπροστά μας και θα έπρεπε να τους αντιμετωπίσουμε. Οι ελπίδες μας ήταν λιγοστές, αλλά δεν είχαμε άλλη επιλογή. Ο δρόμος του γυρισμού ήταν για πάντα κλειστός.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Καλές διακοπές, όπου και αν πάτε. Άλλωστε, όλοι χρειαζόμαστε λίγη ξεκούραση, αν και προσωπικά προτιμώ να παίζω στον υπολογιστή μου ένα καλό RPG, το Ravenloft ή το Arena για παράδειγμα, χωρίς κανένα άγχος ωραρίου και χωρίς να χρειάζεται να ξυπνήσω κάποια συγκεκριμένη ώρα ή να πρέπει να κάνω κάτι.

Ας περάσουμε, όμως, στα γράμματά σας.

ZAK MC KRACKEN: Ο ΚΩΣΤΑΣ ΓΙΝΑΡΓΥΡΟΣ ρωτά στην Αίγυπτο, στα "strange markings" που βρίσκονται στο δεξί πόδι της Σφίγγας, τι πρέπει να κάνει. Χρειάζεσαι τα αντίστοιχα σχέδια που βλέπεις/βρίσκεις στον τοίχο, στο Map Room στο Mars Face, πάνω στο διαστημικό σταθμό. Κάνεις ένα αντίγραφο των σχεδίων αυτών, που τα βρίσκει συνήθως η Lesile, και αλλάζεις σε Ζακ. Με το yellow crayon ζωγραφίζεις στο πόδι της Σφίγγας τα σχέδια που είδες στο Map Room και ανοίγεις μια μυστική πόρτα.

LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMON-RA: Ο ΧΑΡΙΤΙΔΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει στο δωμάτιο με τις μούμιες, αφού έχει κατεβεί εκεί με το κρυφό ασανσέρ. Βγαίνοντας από το ασανσέρ, δεν σου απομένει παρά ελάχιστος χρόνος, μια και αυτό ανεβαίνει ξανά επάνω, επειδή το κάλεσε ο δολοφόνος που σε κυνηγά. Για να κερδίσεις λίγο χρόνο, κλείσε την πόρτα πίσω σου, πάρε τη mummy από το πάτωμα και βάλε την πάνω στην πόρτα. Αυτό θα καθυστερήσει για λίγο το δολοφόνο. Με το λάσο (snake catcher) πιάσε τη σαρκοφάγο που βρίσκεται στον αριστερό τοίχο, αυτήν με το έμβλημα του φιδιού κοντά στο επάνω μέρος της. Αυτό θα ανοίξει ένα άλλο μυστικό πέρασμα για την αίθουσα όπου γίνονται οι ιεροτελεστίες στον Amon-Ra. Εδώ σε πιάνουν ο Najeer και ένας φίλος του. Σκοπεύουν να σε θυσιάσουν, εκτός και αν απαντήσεις στους δύο γρίφους που σου θέτουν. Αν θυμάσαι τη συζήτησή σου με το Ziggy στο speakeasy, στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού, και αν έχεις διαβάσει/αποκρυπτογραφήσει τα δύο κομμάτια από το Rosetta Stone, τότε θα βρεις σχετικά εύκολα τις απαντήσεις. Η απάντηση στο γρίφο "ποιο είναι το δωμάτιο από το οποίο φεύγεις, χωρίς να έχεις μπει σε αυτό" είναι "WOMB". Η απάντηση στο γρίφο "ποιο είναι το δωμάτιο στο οποίο μπαίνεις χωρίς να μπορείς να φύγεις" είναι "TOMB".













EYE OF THE BEHOLDER 2: Ο ΝΙΚΟΣ ΤΙΓΚΑΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει στο Slime level, εκεί όπου δεν μπορεί να κοιμηθεί καθόλου λόγω των εφιαλτών και τα τέρατα είναι πολύ δύσκολο να τα αντιμετωπιστούν. Καταρχήν να ξεκαθαρίσουμε το εξής: Στα RPGs δεν υπάρχει κάποια συγκεκριμένη λύση, κάποια συγκεκριμένη διαδρομή. Πολλά εξαρτώνται από το χαρακτήρα του παίκτη-χρήστη, τη μεθοδικότητα του, την κρίση του και άλλα πολλά. Ετσι, θα πω σε γενικές γραμμές τι κάνω εγώ σε αυτό το επίπεδο.

Η κανονική ονομασία του επιπέδου αυτού είναι Catacomb Level 3. Μέχρι τώρα πρέπει να έχεις ολοκληρώσει τα FOREST AREA, TEMPLE LEVEL 1, CATACOMB LEVEL 1 και CATACOMB LEVEL 2. Προτού κατεβείς στο 3ο επίπεδο των κατακομβών, κάνε test στην ομάδα σου, memorize όλα τα spells και κάνε οπωσδήποτε ένα save. Κατέβα κάτω, πήγαινε ευθεία, στρίψε δεξιά 2 τετράγωνα νότια (2xSouth). Από εδώ και πέρα, οι διευθύνσεις θα γράφονται για συντομία North = βόρεια ή πάνω, South = νότια ή κάτω, East = δεξιά και West = αριστερά. Τώρα, στρίψε West και πήγαινε μπροστά 5 τετράγωνα. Πάτα το κουμπί στο δεξιό τοίχο, αν θυμάμαι καλά. Αυτό απενεργοποιεί τους διαδρόμους που στριφογυρίζουν. Πήγαινε ένα ακόμη μπροστά, στρίψε δεξιά, ένα North, στρίψε αριστερά, ένα West, στρίψε δεξιά, ένα North, στρίψε αριστερά, δύο West, στρίψε νότια, ένα South, στρίψε δεξιά, ένα West, στρίψε νότια, ένα South, στρίψε δεξιά και πήγαινε 3 τετράγωνα West. Πέρνα τον ψεύτικο τοίχο (illusion). Εδώ, στρίψε νότια, πήγαινε 5 South και στρίψε αριστερά. Εδώ θα βρίσκεται ένα gelatinous cube. Σκότωσέ το και πάρε τα potion of healing skull και spider key. Κάνε heal την ομάδα σου και μην περάσεις ακόμη την πόρτα αλλά γύρνα πίσω, δηλαδή 5 North, 3 East. Τώρα πήγαινε 4 South, 4 East, 2 South, 5 East, 2 South και θα βρεθείς σε μία πόρτα. Κάνε save, αν οι εχθροί σε πληγώσουν σημαντικά. Μην πειράξεις το save που έκανες στο τέλος του Catacomb Level 2. Ανοιξε την πόρτα και πήγαινε όλο νότια (9-10 τετράγωνα). Στη διαδρομή πάρε το mage scroll of removing curse. Εδώ, στην κλειστή πόρτα στα αριστερά όπως κοιτάς, υπάρχει μία spider lock. Ξεκλείδωσέ την με το spider key που έχεις βρει.

Στα επόμενα δωμάτια θα βρεις συνολικά 9 plates. Βάλε στις 4 γωνίες από ένα αντικείμενο. Τα plates σχηματίζουν ένα τετράγωνο. Στις γωνίες του τετραγώνου βάλε από ένα αντικείμενο. Πατώντας στο plate που είναι στο κέντρο του τετραγώνου αυτού, ανοίγει η πόρτα μπροστά σου. Αφησε ένα αντικείμενο στο plate αυτό για να παραμείνει η πόρτα ανοικτή. Σκότωσε όσα τέρατα σου επιτεθούν. Συνήθως είναι 6 gargoyles. Αν καταφέρεις να τα σκοτώσεις χωρίς σημαντικές ζημιές, κάνε οπωσδήποτε save. Πρόκειται για ένα από τα δύσκολα κομμάτια αυτού του επιπέδου. Περνώντας την πόρτα στην οποία προαναφερθήκαμε, στα αριστερά υπάρχει ένας τοίχος που είναι illusion. Μην περάσεις ακόμη από εδώ, αλλά στρίψε δεξιά. Από αυτό το σημείο πήγαινε 3 West, 4 North, 3 West. Εδώ, στο βορινό τοίχο (ή στο νότιο), υπάρχει ένα button. Μην το πατήσεις ακόμη. Πατώντας το ανοίγει ένα πέρασμα στο βορινό τοίχο, αλλά άφησέ το για αργότερα.

Συνέχισε με 1 West, 4 South και στρίψε δεξιά. Και αυτός ο τοίχος είναι illusion. Περνώντας τον θα αντιμετωπίσεις άλλα 5 margoyles. Αυτά τα 11 συνολικά margoyles είναι το πιο δύσκολο σημείο του παιχνιδιού, το οποίο και πρέπει να περάσεις υποχρεωτικά. Αν χάσεις, κάνε RESTORE μία προηγούμενη θέση. Με λίγη εξάσκηση και τύχη θα τα καταφέρεις. Μόλις περάσεις τον τοίχο πήγαινε 4 North, 2 West και στρίψε βόρεια. Πέρνα τον τοίχο που είναι illusion και πήγαινε στο βορινό. Από τα δύο niche πάρε τα arrows, darkmoon key, sphere of fire, potion of healing, potion of extra-healing, spider key, sphere of fire και ένα stone gem portal key. Από το πάτωμα πάρε ένα axe. Στα αριστερά της πιο αριστερής niche όπως κοιτάς, υπάρχει ένα button (στη NW γωνία, στο West τοίχο). Πατώντας το ανοίγεις ένα πέρασμα. Εδώ θα βρεις ένα long bow, 8 arrows και μία cloak of protection +3. Τώρα, γύρνα πίσω στο κουμπί, το οποίο προηγουμένως είπαμε να μην πατήσεις αλλά να προσπεράσεις, και αυτή τη φορά πάτησέ το. Μπες στο άνοιγμα, σκότωσε όποιο τέρας βρεις, πάρε όλα τα αντικείμενα και βάλε στην portal που υπάρχει στο West τοίχο το stone gem portal key που βρήκες προηγουμένως.

Τηλεμεταφέρεσαι σε μια περιοχή του TEMPLE LEVEL 2. Σκότωσε τους φρουρούς που συναντάς. Τώρα πια μπορείς να κάνεις REST, να ανασυντάξεις τις δυνάμεις σου και χρησιμοποιώντας το portal key να επιστρέψεις στις κατακόμβες για να συνεχίσεις την εξερεύνησή σου. Αυτά και καλή ξεκούραση σε όλους σας. Θα τα ξαναπούμε το Σεπτέμβριο. ■

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς





DOOM CHEATS

Το Doom είναι αναμφισβήτητα το καλύτερο 3d shoot'em up και ήδη έχει κερδίσει πολλές πρωτιές σε ψηφίσματα του εξωτερικού, όχι μόνο στην κατηγορία του αλλά και στα γραφικά, τον ήχο και την πρωτοτυπία. Αρκετές φορές, δε, έχει ψηφιστεί ως το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς, ανεξαρτήτως κατηγορίας.

Για να χρησιμοποιήσετε τους παρακάτω κωδικούς, ξεκινήστε το Doom με Doom.exe ακολουθούμενο με μία από τις παραμέτρους:

-DEVPARM Mode κατασκευαστών.

-WATCH Demo mode

-PLAYDEMO FILENAME.LMP Play LMP file

-TIMEDEMO FILENAME. LMP Play LMP file, show gametics and realtics at the end

-NODRAW Don't draw anything, goes through LMP file fast.

-NOBLIT Don't draw anything, run entire LMP file

-PORT X Χρησιμοποίηση εναλλακτικού port X για Network.

-NET X Παίξτε το X mode παιχνίδι.

DEATHMATCH Ξεκινήστε Deathmatch mode για Network.

-LEFT Απεικόνιση του net game στο αριστερό σημείο της οθόνης.

-RIGHT Απεικόνιση του net game στο δεξί σημείο της οθόνης.

-NOMONSTERS Εξαφανίζονται όλα τα τέρατα από το παιχνίδι.

-RESPAWN Κάθε τέρας που σκοτώνουμε, μετά από περίπου 8 λεπτά επανέρχεται στη ζωή.

-WART,-WARP X(1-3)Y(1-9) Μετακίνηση στο Επεισόδιο X και το level Y.

-SKILL (1-4) Επιλογή level (1-easy μέχρι 4-ultra violent).

-EPISODE X Εκκίνηση στο επεισόδιο X.

-CONFIG FILENAME.EXT Χρησιμοποίηση εναλλακτικού config.

-RECORD FILENAME.LMP Εγγραφή στο filename (.LMP).

-LOADGAME X Φορτώνει το DOOMSABV X.DSG

-NOJOY Χωρίς joystick.

-NOMOUSE Χωρίς mouse.

-NOSOUND Χωρίς ήχο.

-NOSFX Χωρίς sound effects.

-NOMUSIC Χωρίς μουσική.

Για τα εσωτερικά cheats, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δώστε τα ακόλουθα.

iddt Χρησιμοποιήστε το όταν βρίσκεστε στην οθόνη του χάρτη. Εμφανίζει ολόκληρο το χάρτη και τις τοποθεσίες όλων των αντικειμένων.

iddqd God mode.

idkfa Πλήρη πυρομαχικά. Επίσης, 200% armour χωρίς backpack.

idspispopd Ελεύθερη κίνηση μέσα από τοίχους πόρτες κ.λπ.

idbehold. Ακολουθείται από τα πλήκτρα R, I, V, A, L ή S με τις εξής λειτουργίες:

R Radiation suit

I Αόρατος.

V Ορατός.

A Automap.

L Ανοιγμα των φώτων.

S Berserker mode.

idclev X Μετακινείστε στο επεισόδιο X.





idmypos Τυπώνει τις συντεταγμένες σου σε HEX μορφή.

idchoppers Τυπώνει 'Doesn't Suck - GM' και σου δίνει ένα αιδεροπρίονο.

Τον άλλο μήνα θα ακολουθήσουν και άλλα tips για το Doom και ίσως συμπεριληφθεί ένας οδηγός για το πώς θα παίξετε το πολύ καλό αυτό shoot'em up.

SYNDICATE

Επ' ευκαιρία του review American Revolt, data disk του πολύ γνωστού Syndicate, ακολουθούν μια σειρά από tips για το παιχνίδι. Για να λειτουργήσουν τα tips που ακολουθούν, τοποθετούμε ως όνομα εταιρίας ένα από τα παρακάτω ονόματα.

COOPER TEAM Εχετε όλα τα όπλα, τα mods σε επίπεδο V3, καθώς και 10.000.000 μετρητά.

NUK THEM Οι νεκροί πράκτορες δεν χάνονται με το πέρας της αποστολής.

ROB A BANK Σας δίνει 100.000.000 μετρητά.

WATCH THE CLOCK Επιταχύνει το χρόνο.

TO THE TOP Σας επιτρέπει να επιλέξετε όποια αποστολή θέλετε. ■





TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Σε συνέχεια του προηγούμενου μήνα και των όσων μας είχε στείλει ο φίλος της στήλης Κώστας Κονταξής, ακολουθούν όλοι οι κωδικοί για το πολύ δύσκολο Push Over.

Push Over Level Codes

1.	00512	33.	25102	67.	17535
2.	01536	34.	26126	68.	19583
3.	01024	35.	25614	69.	20095
4.	03072	36.	27662	70.	19071
5.	3584	37.	28174	71.	18559
6.	02560	38.	27150	72.	22655
7.	02048	39.	26638	73.	23167
8.	06144	40.	30734	74.	24191
9.	06656	41.	31246	75.	23679
10.	07680	42.	32270	76.	21631
11.	07168	43.	31758	77.	22143
12.	05122	44.	29726	78.	21247
13.	05634	45.	30238	79.	20735
14.	04610	46.	29214	80.	28927
15.	04098	47.	28702	81.	29439
16.	12290	48.	20510	82.	30463
17.	12802	49.	21022	83.	29951
18.	13826	50.	22046	84.	31999
19.	13314	51.	21534	85.	32511
20.	15362	52.	23582	86.	31487
21.	15878	53.	24094	87.	30975
22.	14854	54.	23070	88.	26879
23.	14342	55.	22558	89.	27647
24.	10246	56.	18494	90.	28671
25.	10758	57.	19006	91.	28159
26.	11782	58.	20030	92.	26111
27.	11270	59.	19518	93.	26623
28.	09222	60.	17470	94.	25599
29.	09734	61.	17982	95.	25087
30.	08718	62.	16958	96.	08703
31.	08206	63.	16510	97.	09215
32.	24590	64.	16511	98.	10239
		65.	17023	99.	09727
		66.	18047	100.	44543





PC GAMES

DISK

Οι δισκέτες έγιναν 53. Και μπορεί ο αριθμός των αναγνωστών του PC Master, από το πρώτο του τεύχος μέχρι σήμερα, να μην έχει 53πλασιαστεί ακόμα, αλλά σίγουρα προς τα εκεί τείνει. Ωστόσο, δεν είναι μόνο τα νούμερα που αυξάνουν κατακόρυφα τον τελευταίο καιρό. Αξιοζήλευτη από κάθε περιοδικό πρέπει να είναι και η συμμετοχή σας με γράμματα και τηλεφωνήματα, τα οποία πραγματικά βοηθούν, όχι μόνο εμάς, αλλά πολλές φορές και τους υπόλοιπους αναγνώστες. Σεβόμενος και εκτιμώντας την ανταπόκριση και τη βοήθειά σας, θα ήθελα να αφιερώσω τη δισκέτα αυτή σε όλους σας.
Ας μείνει, λοιπόν, στη δική μας ιστορία η δισκέτα Νο 53 ως δισκέτα του "άγνωστου αναγνώστη".
Σας ευχαριστούμε...

Πληροφορίες αναγνωστών:
- Εξοδος από το Samurai με Ctrl+Alt+Q κατά την παρουσίαση της εισαγωγικής οθόνης.
:Αναγνώστης ?

Επιμέλεια Δισκέτας: Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος
Shell: Νίκος Κυριαζάνος
Κείμενα: Χάρης Σαράντης

53

GAMES

ELECTRO BODY
Ενα εθιστικό Platform με καλή χρήση της SoundBlaster που υποστηρίζει όλες τις γνωστές αναλύσεις.

PC-GAMMON
Πολύ καλή μεταφορά σε PC του παιχνιδιού πόρτες.

PINBALL DREAMS
Ενα από τα τέσσερα Boards του γνωστού παιχνιδιού της Spidersoft, με εκπληκτικά VGA γραφικά.

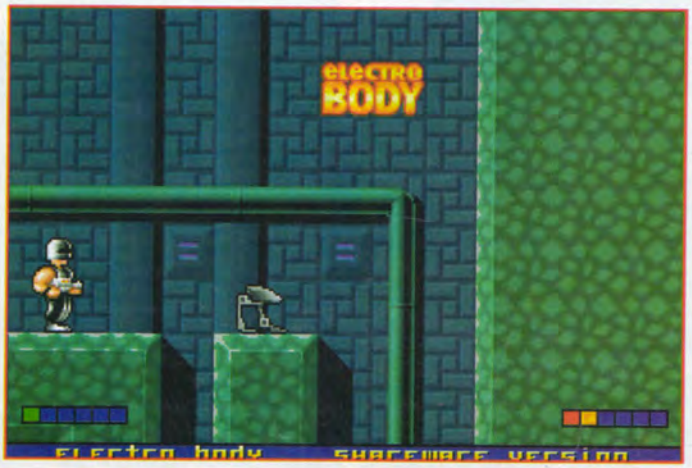
ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

SIM CITY 2000 CRACK
Λύστε τα οικονομικά σας προβλήματα στο SimCity 2000

ELECTRO BODY

Απαιτήσεις: XT στα 12; Περίεργο δεν ακούγεται; Τι να κάνουμε, έτσι γράφει το .doc. Η αλήθεια είναι ότι δεν έχει εξακριβωθεί εάν τρέχει το πρόγραμμα στα XT με "INTEL INSIDE", αλλά έτρεξε και μάλιστα αναπάντεχα γρήγορα (χωρίς ήχο) σε ένα XT με επεξεργαστή της NEC στα 16 MHz.

Είδος: Platform Arcade
Κατασκευαστής: X-Land Adamic
Απαιτήσεις: XT στα 12, 640K (580 ελεύθερα με ήχο, 480 χωρίς)
Υποστηρίζει: PC Speaker, Sound Cards, Joystick



Υποθέτοντας, λοιπόν, ότι κανένας από εσάς δεν αντιμετωπίζει πρόβλημα στο τρέξιμο του παιχνιδιού, ας μιλήσουμε λίγο για την εγκατάσταση.

Τελικά, είμαστε ένα περιοδικό που τηρεί τις υποσχέσεις του, τι να λέμε τώρα... Για τρέξτε λίγο INSTALL. Εκπληξη! VGA, VGA mono, EGA, CGA, HERCULES. Ναι, ξέρω.

Κάποιοι από εσάς υποστηρίζουν ότι κανένας πια δεν τρέχει προγράμματα ούτε καν σε EGA, πόσο μάλλον σε CGA ή HERCULES. Βέβαια, αυτή η πρόταση μπορεί να μην είναι καθ' όλα αληθής, περιλαμβάνει ωστόσο εξαιρέσεις που δεν ξεπερνούν το 5%, πλησιάζοντας

ασυμπτωτικά το 0. Νομίζω όμως ότι δυο-τρεις επιλογές παραπάνω όχι μόνο δεν βλάπτουν κανέναν, αλλά - απευθύνομαι σε εσάς με τις Video Graphics Array- σας δίνουν επιπλέον την ευκαιρία να παίξετε και λίγο με τις αναλύσεις. Ετσι, για να διαπιστώσετε τη διαφορά.

Electro Body, λοιπόν. Για να δούμε... Καλά, ωραίο το ονοματάκι, αλλά δεν σας κινεί έστω και λίγο την περιέργεια η προέλευσή του;

Οι πανελλαδικές μπορεί να τέλειωσαν, αλλά οι δικές μας ιστορίες δεν τελειώνουν ποτέ.

Ο κύριος Electro Body, λοιπόν, δεν είναι άλλος από τον κυρ-Ιάκωβο ή Jack, όπως επιμένουν να τον φωνάζουν οι φίλτατοι κάτοικοι της Γηραιάς Αλβιώνος. Ενα διάλειμμα από την καθημερινή βαρετή και μοναχική ζωή του κυρ-Jack αποτελούσαν οι μεταμεσονύκτιες προβολές της ζώνης μυστηρίου. Πίστευε ότι ήταν το μοναδικό παράθυρο διαφυγής, μια και τα Windows της Microsoft θεωρούνταν ξεπερασμένα στην εποχή του.

Οι ταινίες όμως αυτές δεν ήταν χωρίς παρενέργειες γι' αυτόν. Κοιμήθηκε ένα βράδυ, λοιπόν, ως απλός Jack και το επόμενο πρωί βρήκε το υποσυνείδητό του επαυξημένο κατά ένα Ripper. Επιβιβάστηκε, έτσι, στο πρώτο διαστημικό τρόλεϊ με κατεύθυνση τον πλανήτη ΧΕΡΤΟΝ.

Το μυαλό του, οδηγούμενο αυτή τη φορά από τη βιβλική ρήση "το μεν πνεύμα πρόθυμο, η δε σαρξ ασθενής", είχε αποφασίσει την Cyborgonoίηση. Μετά τη μεταφορά του εγκεφάλου του σε ένα πανίσχυρο τεχνητό σώμα και την ενοικίαση ενός αναβαθμιζόμενου όπλου, ένιωσε έτοιμος να δώσει και αυτός ένα... δαχτυλάκι (στη σκανδάλη), προκειμένου η ιστορία να επαναληφθεί.

Ελα, όμως, που αυτές οι δουλειές γίνονται νύχτα και τη νύχτα στο Λονδίνο πέφτει ομίχλη, υγρασία και όλα τα συναφή οξειδωτικά που θέτουν σε κίνδυνο την ακεραιότητα των μηχανικών κλειδώσεων των Cyborgs. Λέει ο κυρ-Jack, λοιπόν: "Δεν πάω σε κανένα διαστημόπλοιο γα παίξω με τα ρομποτάκια;" Με ποια δικαιολογία όμως; "Α (ιδέα)! Δεν πάω σε εκείνο με το οποίο ταξίδευα κάποτε, τότε που πλακώσανε τα ρομπότ και δολοφόνησαν τη γυναίκα και τα παιδιά μου;" Καλό ελαφρυντικό, σκέφτηκε, καθώς η ιδέα μιας ενδεχόμενης σύλληψης ράπισε αστραπιαία το μυαλό του. ...Φύλαγε τα ρούχα σου να 'χεις τα μισά.

Cut, cut...

Επιστροφή στην (πεζή;) πραγματικότητα: Γραφικά, μουσική υπόκρουση, ψηφιοποιημένα ηχητικά fx... Σε αυτό το παιχνίδι ελέγχετε ένα Cyborg με σκοπό την ανακατάληψη ενός διαστημοπλοίου.

Ο χειρισμός κινείται στα γνωστά πλαίσια (αριστερά, δεξιά, jump και fire), ενώ επιπλέον λειτουργία είναι η τηλεμεταφορά, η οποία γίνεται με το προς τα κάτω βελάκι ή με το joystick (Joystick on/off = F8/F7) κάθε φορά που πατάτε σε κάποιο από τα τριγωνάκια που αναβοσβύνουν. Το F5 εκτελεί χρέη Pause (συνέχεια με Enter), το F6 απ-/ενεργοποιεί τον ήχο, ενώ η έξοδος επιτυγχάνεται με το πλήκτρο F10.

Κατά την περιπλάνησή σας στους χώρους του διαστημοπλοίου, θα αφήσετε το στίγμα σας στις πορτοκαλί πλατφόρμες, περνώντας δίπλα από αυτές.

Στη συνέχεια, σε περίπτωση απώλειας ζωής (μια σφαίρα αρκεί - περίεργο Cyborg) θα συνεχίσετε την προσπάθεια





από την τελευταία βάση.

Διάσπαρτες μέσα στο διαστημόπλοιο θα βρείτε και κάποιες μπαταρίες, οι οποίες - εάν περισυλλεχθούν- ισχυροποιούν το όπλο σας (μέχρι 5 αναβαθμίσεις), αλλά για περιορισμένο αριθμό βολών.

Καλό είναι να φυλάτε τις βολές αυτές για τους εχθρούς, αποφεύγοντας τη σπατάλη τους στα διάφορα τετραγωνάκια, τα οποία - υποτίθεται- σας δείχνουν το δρόμο που πρέπει να ακολουθήσετε. Συνιστώ να εμπιστευτείτε το ένστικτό σας για ακόμα μία φορά - άλλωστε, έχει αποδειχτεί αλάνθαστο ως τώρα, ή μήπως κάνω λάθος;



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι, θα μπορούσατε βέβαια να ανατρέξετε στα συνοδευτικά κείμενα, αλλά γιατί να το κάνετε αφού φροντίζουμε εμείς για εσάς. Απλώς ξαναδιαβάστε το κείμενο, ειδικά το πρώτο μέρος (για τις ευγενικές ψυχές και το register.frm), και τα πάντα θα ξεκαθαρίσουν. Φυσικά, όπως πάντα, αν βρείτε οτιδήποτε αξιόλογο που καλό θα ήταν να το μάθουν και οι υπόλοιποι, ξέρετε...

Προειδοποίηση προς τους multitaskers: Το EB δεν τρέχει κάτω από Windows στη Shareware έκδοση.

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

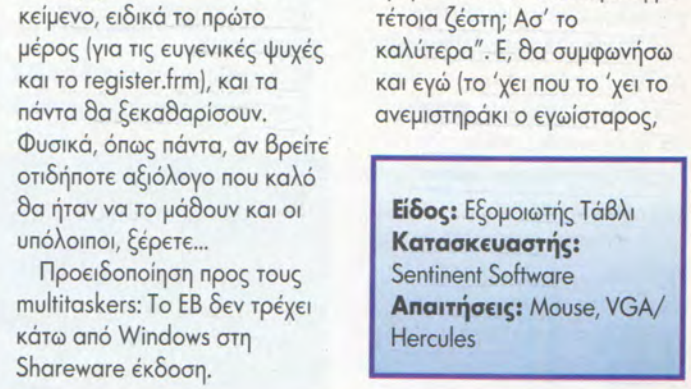
Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Όσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

PC-GAMMON

Εντάξει, είπαμε καλοκαιράκι. Προσπαθώντας και εγώ, ως ένας εκ των εν Αθήναις Αθηναίων, να αυθυποβληθώ στη σκέψη του αράγματος σε κάποια από τις παραλίες που οι τυχεροί αποδημήσαντες συμπολίτες μας απολαμβάνουν, δηλώνω: καιρός για τάβλι. "Ναι, καλά" θα μου πεις εσύ ο αναγνώστης "μπροστά στον υπολογιστή με τέτοια ζέστη; Ας' το καλύτερα". Ε, θα συμφωνήσω και εγώ (το 'χει που το 'χει το ανεμιστηράκι ο εγωίσταρος,

Είδος: Εξομοιωτής Τάβλι
Κατασκευαστής: Sentinent Software
Απαιτήσεις: Mouse, VGA/ Hercules





δεν μας φυσάει και εμάς λίγο;).

Δεν βαρέθηκες, όμως, -θα ανταπαντήσω- να χάνεις συνέχεια από τους αδαείς, οι οποίοι δολίως απέρριπταν τη χειμερινή επιμορφωτική υπόσταση του ψηφιακού κόσμου, ασχολούμενοι με ζάρια και αναποδογυρισμένες σκακιέρες;

Ε, λοιπόν, σου παρέχουμε - να 'μαστε καλά- τη δυνατότητα προπόνησης με έναν ακούραστο αντίπαλο, ο οποίος επιπλέον δεν πρόκειται ποτέ ούτε να σχολιάσει την πιθανή ασχετοσύνη σου ούτε να σου κλείσει το τάβλι... κατάφατσα. (Εδώ που τα λέμε, όλο και κάποια κουβεντούλα πετάει κάτω αριστερά, αλλά τουλάχιστον δεν τη φωνάζει). Για την περίπτωση που τα παραπάνω λόγια κατάφεραν, έστω και στο ελάχιστο, να σας βάλουν σε πειρασμό, ας περάσουμε στην περιγραφή: Κατά την εκκίνηση, καλείστε να επιλέξετε (κλικ) κάποιον παίκτη από το αρχείο.

Αν δεν έχετε ξαναπαίξει, επιλέγετε New Player και μετά εισάγετε το ονοματεπώνυμό σας - κάτι που θα ζητηθεί την πρώτη φορά που τρέχει το πρόγραμμα.

Μπορείτε, αν θέλετε, να σβήσετε κάποιον παίκτη με την επιλογή Delete.

Αμέσως μετά το παιχνίδι αρχίζει. Πατώντας το Space ή το κουμπί του ποντικιού ρίχνονται τα ζάρια.

Η μετακίνηση του πιονιού γίνεται είτε με το αριστερό πλήκτρο του mouse, με κλικ στο πιόνι και μετά στην επιθυμητή θέση (πρώτο ζάρι, δεύτερο ζάρι ή άθροισμα), είτε με το πλήκτρο M και κατόπιν με την εισαγωγή από το πληκτρολόγιο του αριθμού της θέσης του πιονιού προς μετακίνηση και εν συνεχεία με το νούμερο που έχει φέρει το ζάρι που θα παιχτεί.

Αν μετά από την κίνηση πατήσετε το δεξί πλήκτρο του mouse, η κίνηση αναιρείται. Εάν κατά τη μετακίνηση συλλάβετε αντίπαλο πιόνι, αυτό μεταφέρεται στο κενό μεταξύ των δύο τμημάτων του πίνακα.

Κατά το μάζεμα, επιλέγετε το πιόνι που θέλετε να πάρετε από τη σκακιέρα και κάνετε κλικ στη θέση που αντιστοιχεί στο χρώμα των πιονιών σας, στο αριστερό άκρο της οθόνης.

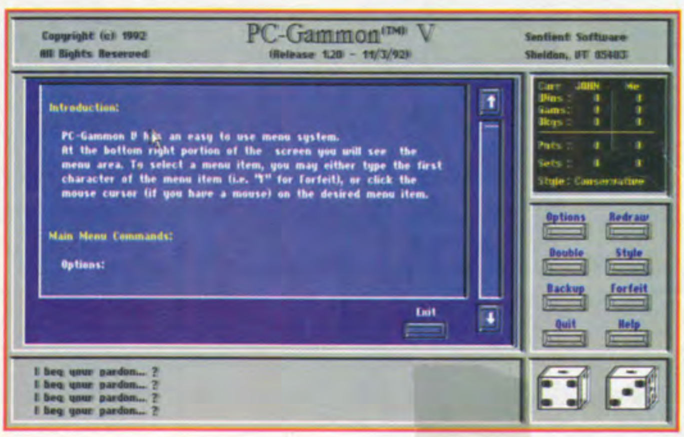
Επιλογές: Δεξιά της σκακιέρας βρίσκονται τα κουτάκια επιλογών. Κάνοντας κλικ σε αυτά ή πιέζοντας το πλήκτρο που αντιστοιχεί στο πρώτο γράμμα του τίτλου τους, ενεργοποιούνται τα ακόλουθα:

Options: Από εδώ μπορείτε να:

- σώσετε το παιχνίδι ή να συνεχίσετε κάποιο προηγούμενο
- επιλέξετε παιχνίδι μέσω modem
- δείτε τα στατιστικά των διάφορων παικτών και να επιλέξετε άλλον παίκτη
- εκτυπώσετε την τρέχουσα οθόνη
- καθορίσετε τα στοιχεία του παιχνιδιού (όπως είδος εκτυπωτή και modem, ταχύτητα, ήχο)
- επιλέξετε τουρνουά
- αποθηκεύσετε τις κινήσεις του συγκεκριμένου παιχνιδιού στο δίσκο

Redraw: Ξανασχεδιάζει την οθόνη.

Double: Δίνει τη



ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
SIMCITY 2000 CRACK

Τα όνειρα των φιλάργυρων παικτών του SC 2000 υπόσχεται ότι θα κάνει πραγματικότητα το, γραμμένο σε Assembly πρόγραμμα, του Αρη Κοζαρά. Το Sim2000.doc και σαφές είναι και περιληπτικό. Ετσι, για τυπικούς και μόνο λόγους, για το "χάρτινο" δηλαδή της υπόθεσης, σημειώνω:

- Το πρόγραμμα τρέχει πληκτρολογώντας SIM2000. Στη συνέχεια γράφουμε το όνομα του σωσμένου αρχείου και πατάμε το ENTER. Κατόπιν εισάγουμε τον αριθμό των χρημάτων που έχει το σωσμένο αρχείο εκείνη τη στιγμή και πατάμε ENTER.
- Αν το πρόγραμμα βγει κανονικά στο DOS, τότε έχετε αποκτήσει 151 εκατ. δολάρια στο σωσμένο παιχνίδι.
- Αν εμφανίσει προειδοποιητικό μήνυμα ότι δεν βρήκε τη διεύθυνση με τα χρήματα, τότε παίρνουμε ένα δάνειο και σώζουμε το παιχνίδι.

ΣΗΜ.: Θα πρέπει να ξέρετε τον αριθμό των χρημάτων του σωσμένου αρχείου.

Κοζαράς Αρης

δυνατότητα σε κάθε παίκτη εναλλάξ να προτείνει διπλασιασμό των βαθμών του παιχνιδιού - αν ο αντίπαλος απορρίψει την πρόταση θεωρείται ότι παραιτείται από το παιχνίδι.

Style: Ή, διαφορετικά, επίπεδο του υπολογιστή-αντιπάλου.

Backup: Ανακαλεί την τελευταία κίνηση.

Forfeit: Παράδοση στον αντίπαλο.

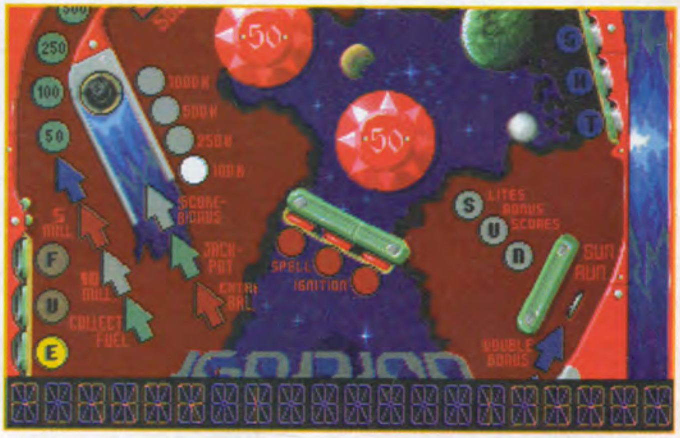
Quit: Εξοδος.

Help: Η πηγή άντλησης των πληροφοριώ μου.

PINBALL DREAMS

(Αλήθεια, έχει κανένας Roland στην Ελλάδα;) Ναι, σίγουρα μοιάζει με φλίπερ. Κατά πόσον όμως προσπαθεί να σας κάνει να πιστέψετε ότι παίζετε στο σπίτι σας με κάποιον εκ των συμπαθών κερματοφάγων ή να αποτελέσει μια διαφορετική πρόταση, αυτό θα το διαπιστώσει ο καθένας για τον εαυτό του.

Αντιμετωπίζοντας το φλίπερ αυτό ως Simulator, κάθε λάτρης του τρισδιάστατου καλλιτεχνήματος θα το θεωρούσε αποτυχία, λόγω του διαφορετικού τρόπου αναπήδησης της μπίλιας. Αν, όμως, το δεχτούμε ως Emulator, ως μια ανταγωνιστική πρόταση δηλαδή, η οποία δεν προσπαθεί να μιμηθεί αλλά αντιπροτείνει, αν το αντιμετωπίσουμε ως ένα ψηφιακό καθαρά παιχνίδι, θα πρέπει να αναγνωρίσουμε την ποιότητά του.





Το demo που σας προσφέρουμε περιέχει το πρώτο από τα τέσσερα (Ignition, Steel Wheel, Beat Box, Nightmare) Boards του εμπορικού προγράμματος. Το πρωτότυπο πρόγραμμα δημιουργήθηκε από την Digital Illusions, το παρόν από την SpiderSoft και διανέμεται από την 21st Century Entertainment (τι καλά που υπάρχουν κάτι τέτοιοι τίτλοι - πόσες σελίδες μείνανε;).

Κατασκευαστής: SpiderSoft
Είδος: Pinball Emulator
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: AdLib, SoundBlaster, Roland

Ο έλεγχος των δύο ρακετών (αριστερή/δεξιά) γίνεται από τα αντίστοιχα Shift, το ελατήριο συμπιέζεται με το πάτημα του Control, ενώ το Tilt μπορείτε να το επιτύχετε με συνεχές πάτημα του Space. Σκοπός σας; Η συγκέντρωση -εννοείται- όσο το δυνατόν περισσότερων βαθμών, η οποία επιτυγχάνεται ευκολότερα με το κατέβασμα των ομάδων των bumpers και των υπόλοιπων συναφών τα οποία χαρακτηρίζουν τα των φλίπερ, από την εμφάνισή τους μέχρι και σήμερα.

Δεν πιστεύω να θέλετε να μάθετε τίποτα άλλο...



ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink
Games Pack



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που βρίσκεται κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 2.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ:....................

QUANTUM GATE

CPU:	386
RAM:	8 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA (Προαιρετικά, με 65K χρώματα και άνω)
ΗΧΟΣ:	SOUNDBLASTER
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1



Με την είσοδο των CDs στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και ιδίως με την καθιέρωση -το τελευταίο διάστημα- του MPC II (double speed CDs), έχει δημιουργηθεί ένα νέο είδος παιχνιδιών με τίτλο Interactive movies. Ενα από αυτά είχαμε την ευκαιρία να δούμε τον περασμένο μήνα με το Critical Path. Από την ίδια εταιρία (Media Vision) κυκλοφορεί και το Quantum Gate, το πιο αντιπροσωπευτικό ίσως παιχνίδι αυτού του νέου είδους. Χαρακτηριστικό γνώρισμα των παιχνιδιών αυτών, όπως άλλωστε και του Quantum Gate, είναι ότι πρωταγωνιστής της Interactive ταινίας είστε εσείς ο ίδιος και παρακολουθείτε τη δράση μέσα από τα "μάτια" του ήρωα που είστε. Πιο συγκεκριμένα, στο Quantum Gate είστε ο Drew Griffin. Εχετε πρόσφατα πάρει μετάθεση για τον πλανήτη AJ 3905 και υπηρετείτε στην πιο απομακρυσμένη από τη γη στρατιωτική μονάδα. Ας δούμε όμως το "σενάριο" από την αρχή.

Βρισκόμαστε στο έτος 2057. Κατά τις τελευταίες πέντε δεκαετίες, οι προσπάθειες των βιομηχανικά αναπτυγμένων χωρών για τη σωτηρία της γης δεν έχουν αποδώσει καρπούς. Η παγκόσμια κυβέρνηση, χρησιμοποιώντας ένα πολύ εξελιγμένο πρόγραμμα προσομοίωσης που ονομάζεται Earth-5, πρόβλεψε ότι το περιβάλλον της γης θα καταστραφεί σε πέντε χρόνια. Η διεθνής οργάνωση, λοιπόν, έχει αναλάβει να σώσει τη γη από το θάνατο. Το κλειδί σε αυτή την επιχείρηση είναι ένα ειδικό μετάλλευμα, το οποίο βρίσκεται μόνο στον πλανήτη AJ 3905. Ο πλανήτης, όμως, δεν είναι ιδιαίτερα φιλικός, καθώς στην επιφάνειά του υπάρχουν πολλοί εχθρικοί οργανισμοί.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

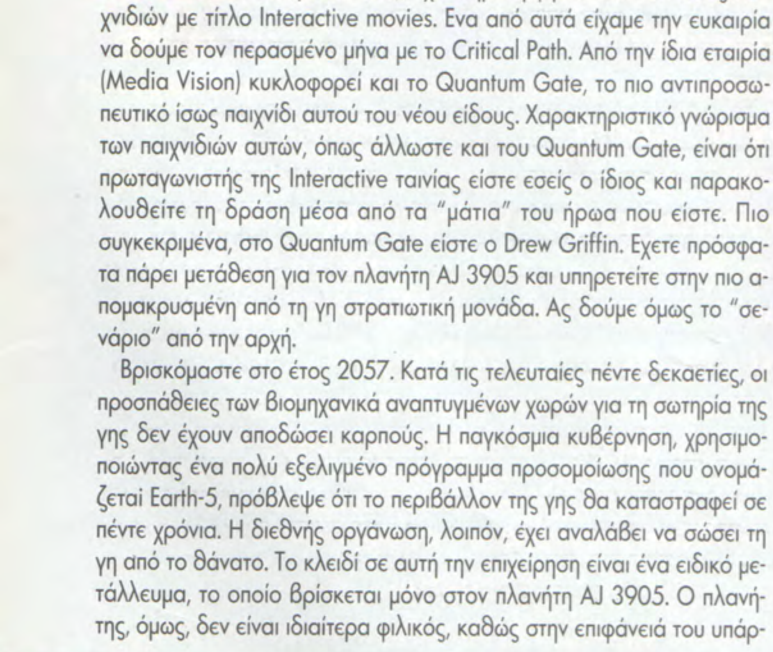
Ισως το κορυφαίο παιχνίδι του νέου αυτού είδους.

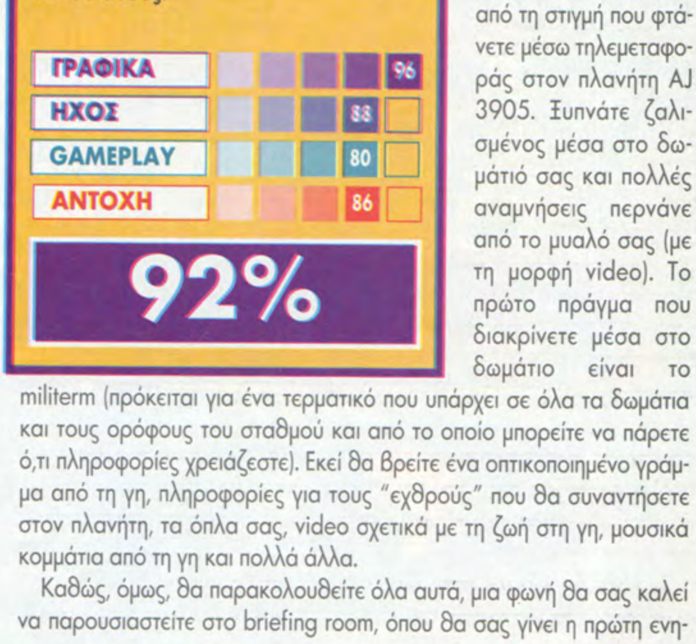
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	86

92%

Το παιχνίδι ξεκινάει από τη στιγμή που φτάνετε μέσω τηλεμεταφοράς στον πλανήτη AJ 3905. Ξυπνάτε ζαλισμένος μέσα στο δωμάτιό σας και πολλές αναμνήσεις περνάνε από το μυαλό σας (με τη μορφή video). Το πρώτο πράγμα που διακρίνετε μέσα στο δωμάτιο είναι το militerm (πρόκειται για ένα τερματικό που υπάρχει σε όλα τα δωμάτια και τους ορόφους του σταθμού και από το οποίο μπορείτε να πάρετε ό,τι πληροφορίες χρειάζεστε). Εκεί θα βρείτε ένα οπτικοποιημένο γράμμα από τη γη, πληροφορίες για τους "εχθρούς" που θα συναντήσετε στον πλανήτη, τα όπλα σας, video σχετικά με τη ζωή στη γη, μουσικά κομμάτια από τη γη και πολλά άλλα.

Καθώς, όμως, θα παρακολουθείτε όλα αυτά, μια φωνή θα σας καλεί να παρουσιαστείτε στο briefing room, όπου θα σας γίνει η πρώτη ενη-





μέρωση σχετικά με το σκοπό της αποστολής σας. Εδώ θα συνειδητοποιήσετε πώς έχει μέχρι αυτή τη στιγμή η κατάσταση. Μια σειρά από video με διαλόγους των δύο επικεφαλής (του στρατιωτικού και του επιστημονικού) καθώς και διάφορες προσωπικές σκέψεις θα ολοκληρώσουν το briefing. Προτού όμως αποχωρήσετε από την αίθουσα, θα εξασκηθείτε και στο χειρισμό των οχημάτων με τα οποία θα κινείστε στην επιφάνεια του πλανήτη (μοιάζουν με πιόνια του σκάκι,) μέσω της Virtual Reality μηχανής που θα εμφανιστεί στο μέσον της αίθουσας. Η παρουσίαση που θα γίνει στην αίθουσα briefing είναι από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού. Υπάρχουν πολλαπλά video που συνδυάζουν πάνω στην οθόνη, δημιουργώντας ένα πολύ καλό σύνολο, το οποίο μας παραπέμπει σε σκηνές από ταινίες επιστημονικής φαντασίας.

Μόλις τελειώσει αυτή η μεγάλη σκηνή, αρχίζουν οι περιπέτειές σας, κυρίως, μέσα στο σταθμό. Λέγοντας περιπέτειες εννοούμε ότι ναι μεν





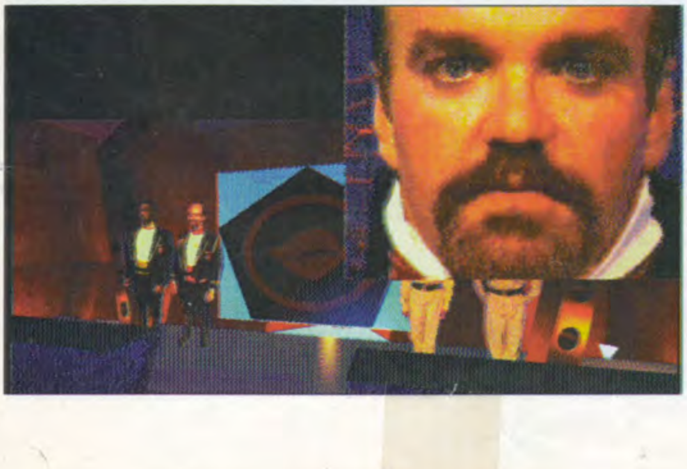
κάνετε μια συνηθισμένη ζωή στρατιώτη, ωστόσο σας επιφυλάσσονται πολλές εκπλήξεις. Ετσι, θα χρειαστεί να κάνετε αγγαρεία στην κουζίνα, να παρουσιαστείτε στο ιατρικό κέντρο για εξετάσεις και διάφορα άλλα.

Σε κάθε σημείο του παιχνιδιού συνομιλείτε με τους υπόλοιπους χαρακτήρες μέσω video από κανονικούς ηθοποιούς και απαντάτε από ειδικό box τριών πιθανών απαντήσεων. Ωστόσο, όποιες και αν είναι οι αντιδράσεις ή οι ερωτήσεις, δεν πρόκειται να αλλάξει η συνολική πορεία της ταινίας, η οποία έχει συγκεκριμένο σενάριο που δεν μπορούμε να μεταβάλλουμε. Αυτό αποτελεί και το μοναδικό μειονέκτημα του παιχνιδιού, καθώς σε όλους τους άλλους τομείς είναι πραγματικά καταπληκτικό.

Τα γραφικά είναι ατμοσφαιρικά. Οσον αφορά στην ποιότητά τους, σημειώνουμε ότι θα χρειαστείτε κάρτα γραφικών 65.000 χρωμάτων και άνω. Αν μάλιστα διαθέτετε και αρκετή μνήμη (8 MB είναι το minimum) σε 16.7 εκατομμύρια χρώματα, θα απολαύσετε πραγματικά το παιχνίδι. Ο ήχος έχει δύο κατηγορίες: τα ηχητικά εφέ κατά τη διάρκεια των μαχών στην επιφάνεια του πλανήτη και το speech των video με τον background ήχο μέσα στο σταθμό. Η πρώτη είναι επιεικώς μέτρια. Η δεύτερη πάρα πολύ καλή αλλά με όχι και τόσο καθαρό speech. Το Quantum Gate σίγουρα δεν είναι ένα συνηθισμένο παιχνίδι. Από τα καλύτερα interactive movies, δείχνει το μέλλον αυτών των παιχνιδιών ως προς την ποιότητα αλλά και ως προς τις απαιτήσεις σε hardware. Σίγουρα, στον πολύ βασικό τομέα του gameplay υστερεί σημαντικά, δεν παύει όμως να είναι πολύ ενδιαφέρον και, κυρίως, εντυπωσιακό από σε ότι αφορά τα γραφικά. Απαραίτητο για κάθε χρήστη που θέλει να έχει ένα άξιο θαυμασμού παιχνίδι στη συλλογή του.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η Vertigo.

του Αργύρη Γιαγιά



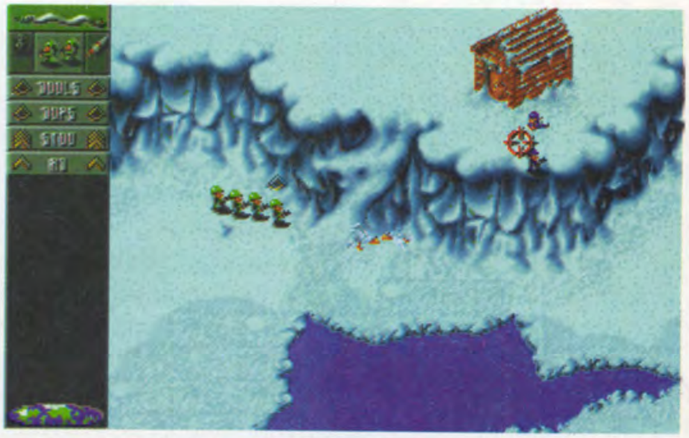




CPU:	386SX και άνω
RAM:	560 KB
ΚΑΡΤΑ:	VGA 512 KB
ΗΧΟΣ:	SOUNDBLASTER ROLAND/ADLIB
HD:	4 MB
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1

Στο τεύχος του Μαΐου, στα PC Game News, είχαμε αναφερθεί στην επιτυχία της Sensible Software με τα παιχνίδια Sensible Soccer και Cannon Fodder για Amiga. Αυτόν το μήνα έχουμε τη χαρά να παρουσιάσουμε το δεύτερο, που μόλις τώρα ήρθε στην Ελλάδα, για PCs. Από τον τίτλο του παιχνιδιού, που σημαίνει "αναλώσιμοι στρατιώτες", καταλαβαίνουμε ότι ο πόλεμος είναι το βασικό θέμα του. Οπως, μάλιστα, υποστηρίζουν και οι άνθρωποι της Sensible, "ο πόλεμος ποτέ δεν είχε τόσο πολύ πλάκα" και πιστεύουμε ότι παίζοντας το παιχνίδι θα το καταλάβετε και εσείς, όσο και αν αυτό ακούγεται μακάβριο. Ξεκινώντας, βλέπουμε ένα μικρό φιλμάκι σε κινούμενα σχέδια -έξτρα σε σχέση με την έκδοση για Amiga-, που φανερώνει την





πολύ καλή αίσθηση χιούμορ των προγραμματιστών του παιχνιδιού. Αν έπρεπε να κατατάξουμε το παιχνίδι σε κάποια κατηγορία, θα το τοποθετούσαμε σίγουρα στα παιχνίδια στρατηγικής, δίπλα στο Syndicate της Bullfrog, αν και το Cannon Fodder προσφέρει μία διαφορετική και πιο ευχάριστη πλευρά του πολέμου από το Syndicate.

Καλύτερα, όμως, να εξετάσουμε το παιχνίδι από κοντά. Στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού έχετε τη δυνατότητα να σώσετε και να φορτώσετε το μέχρι τώρα παιχνίδι.

Ακόμα, μπορούμε να δούμε τον αριθμό των εχθρών που έχουμε σκοτώσει καθώς και τον αριθμό των στρατιωτών μας που έχουν χαθεί υπηρετώντας σας, ενώ για κάθε πεθαμένο στρατιώτη σας υπάρχει και ένα μνήμα στις πλαγιές των λόφων, θέαμα σχετικά πρωτότυπο για τέτοιου είδους παιχνίδια. Μπορείτε να δείτε τους στρατιώτες που θα χρησιμοποιήσετε στην επόμενη αποστολή καθώς και τους πέντε καλύτερους σε kills στρατιώτες σας που έχουν αφήσει πια τον μάταιο τούτο κόσμο.

Τέλος, μπορείτε να δείτε και μια τεράστια σειρά από ανθρωπάκια ντυμένα με πολιτικά ρούχα που περιμένουν και αυτά να καταταγούν στο στρατό σας.

Ποιο είναι το επόμενο βήμα; Μα φυσικά η δράση, η οποία στο Cannon Fodder προσφέρεται σε μεγάλες δόσεις. Το παιχνίδι το βλέπουμε από πίσω υπό γωνία 45 μοιρών από το έδαφος και τα sprites είναι τα γνωστά μικρά ανθρωπάκια που πρωτογνωρίσαμε στην προηγούμενη επιτυχία της εταιρίας στο Sensible Soccer. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να τελειώνετε κάθε φορά μία από τις ακόλουθες εφτά αποστο-



λές που σας αναθέτουν: να σκοτώσετε όλους τους αντίπαλους στρατιώτες, να καταστρέψετε όλα τα εχθρικά κτίρια, να καταστρέψετε την εχθρική βιομηχανία, να ελευθερώσετε όλους τους κρατούμενους, να απαγάγετε τον αντίπαλο αρχηγό, να προστατέψετε τον άμαχο πληθυσμό και, τέλος, να οδηγήσετε τους αθώους πολίτες στα σπίτια τους.



Αυτά γίνονται μέσα σε 24 πίστες, καθεμία από τις οποίες χωρίζεται σε φάσεις, από 1 έως 6 για κάθε πίστα. Εχουμε, δηλαδή, 72 χάρτες που μπορεί να βρίσκονται σε διάφορα μέρη όπως στην έρημο, τη ζούγκλα με τα δέντρα, τα ποτάμια, τις λίμνες, τα πουλιά και την κινούμενη άμμο, την Αρκτική με το γλιστερό έδαφος και τα ιγκλού και, τέλος, στην υπόγεια βάση με τις πόρτες, τις μπάρες, τα αποδυτήρια και άλλα. Βέβαια σε κάθε πίστα ακούμε και τους ανάλογους ήχους που συμβάλλουν στη δημιουργία της καλύτερης δυνατής ατμόσφαιρας. Αστείοι είναι οι ήχοι του βατράχου στη ζούγκλα, σε συνδυασμό με τη θέα της πάπιας που κοιτά περίεργα τη μάχη από ψηλά.

Ο χειρισμός της ομάδας σας είναι πολύ εύκολος και γίνεται με το ποντίκι. Με το αριστερό πλήκτρο δίνετε την κατεύθυνση, ενώ με το δεξί πυροβολείτε με το όπλο σας που έχει άπειρες σφαίρες.

Με τα δύο πλήκτρα μαζί ρίχνετε με τον ειδικό οπλισμό που έχετε επιλέξει, ο οποίος είναι ρουκέτες και χειροβομβίδες. Δυστυχώς, όμως, είναι περιορισμένος. Κατά τη διάρκεια του πολέμου υπάρχουν κάποια bonuses που σας βοηθούν να εξολοθρεύσετε τους εχθρούς σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Αν είχε και διπλό, ίσως να ήταν το καλύτερο του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	90

91%

Τι πολεμικό παιχνίδι όμως θα ήταν, αν δεν υπήρχαν και τα απαραίτητα οχήματα που διανθίζουν και ολοκληρώνουν το όλο gameplay όπως τα τζιπ, τα ελικόπτερα, τα τανκς, τα αυτοκίνητα-σκι και οι πύργοι με τις ρουκέτες! Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να τονίσω ότι, σε κάθε πίστα που τελειώνετε, βλέπετε τους στρατιώτες που δεν κατάφεραν να επιβιώσουν και κατόπιν τους στρατιώτες που έφεραν σε πέρας την αποστολή και οι οποίοι παίρνουν μεγαλύτερο βαθμό. Οσο μεγαλύτερος είναι ο βαθμός κάθε στρατιώτη τόσο πιο υψηλή είναι η προσφορά του, διότι είναι πιο εύστοχος στις βολές του, οι οποίες έχουν μεγαλύτερη απόσταση. Ετσι, όταν πια έχετε δημιουργήσει από τα πρώτα levels κάποιους "βαθμοφόρους", στη συνέχεια σας γίνεται έμμονη ιδέα η ολοκλήρωση της πίστας, χωρίς να σκοτωθούν οι καλοί. Μπορείτε ακόμη να διαιρείτε την ομάδα σας σε μικρότερες, κάτι το οποίο βοηθά στην ακεραιότητά της σε δύσκολες στιγμές.

Ετσι, μπορείτε κάλλιστα να στέλνετε τα "στραβάδια" να αντιμετωπίζουν αποτελεσματικά τις καταστάσεις, με αποτέλεσμα να περνάτε ποτάμια και γέφυρες σχεδόν ακίνδυνα.

Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και εύκολα θα συνηθίσετε τα μικρά sprites του παιχνιδιού. Το scrolling όμως θα έπρεπε να είχε προσεχθεί περισσότερο, αφού σε μερικές θέσεις του ποντικιού παρουσιάζονται μερικά προβληματάκια.

Ο ήχος είναι καλός στα δύο κομμάτια της εισαγωγής, ενώ αυτό που συναρπάζει είναι τα εφέ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αρκεί να ακούσετε τις κραυγές ενός χτυπημένου στρατιώτη στο έδαφος και να παρακολουθήσετε την αντίδρασή του, ενώ εσείς τον "γαζώνετε" με σφαίρες. Το παιχνίδι αυτό εύκολα εθίζει κάθε παίκτη ανεξαρτήτως ηλικίας και θα χρειαστούν πολλές μέρες για να το τελειώσετε.

Γιαγιάς Κώστας





PC GAMES — REVIEW

American Revolt Syndicate Data Disk

CPU:	386 και άνω
RAM:	2 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	SOUNDBLASTER
HD:	2 MB
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1 ή 2-8 μέσω network + SYNDICATE



Πολεμήσατε γενναία και σκληρά και καταφέρατε να επιβιώσουν πολλοί πράκτορές σας, προσπαθώντας να πάρετε στα χέρια σας όλη την αμερικανική ήπειρο. Οι κάτοικοι, όμως, της Βορείου και Νοτίου Αμερικής κουράστηκαν πια να πληρώνουν τους δυσβάστακτους φόρους που έχετε επιβάλει και ξαναπαίρνουν τα όπλα, προσπαθώντας να κερδίσουν την ανεξαρτησία τους. Αν το αφήσετε αυτό να εξαπλωθεί, όχι μόνο θα θέσετε σε κίνδυνο την "καρέκλα" σας στην ηγεσία του συνδικάτου, αλλά θα κινδυνεύει με εξέγερση και όλος ο πλανήτης. Οι περισσότεροι θα έχετε ήδη αντιληφθεί ότι μιλάμε για το American Revolt, το νέο data disk για το πολύ επιτυχημένο syndicate. Εχοντας λοιπόν καταλάβει όλες τις περιοχές στο syndicate, πρέπει να επανακτήσετε τις 21 περιοχές της Αμερικής, οι οποίες έχουν επαναστατήσει. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά. Τα αντίπαλα συνδικάτα, που έχουν στείλει πράκτορες στις περιοχές, έχουν εξελιχθεί αρκετά και είναι τουλάχιστον δύο φορές πιο δυνατά από την τελευταία φορά που τα αντιμετωπίσατε. Αυτό σημαίνει ότι οι αντίπαλοι πράκτορες είναι πολύ πιο οξυδερκείς, έχουν καλύτερα όπλα, αντιδρούν πολύ πιο γρήγορα, είναι πολύ πιο εύστοχοι κ.λπ. Ομως και εσείς δεν είστε ανυπεράσπιστοι. Κατά τη διάρκεια των αποστολών, οι επιστήμονές σας θα ανακαλύψουν δύο ισχυρά όπλα (για να ανακαλυφθούν πιο γρήγορα, θα πρέπει να συμβάλετε και εσείς χρηματικά). Αυτά είναι το Clone Shield, με το οποίο κάποιος πράκτοράς σας μπορεί να μεταμφιέζεται σε απλό πολίτη, και το Air Strike, με το οποίο θα έχετε αεροπορικές επιδρομές όποτε θέλετε και με εκπληκτικά αποτελέσματα. Το πρώτο όπλο χρησιμοποιείται περισσότερο όταν παίζετε σε περιβάλλον δικτύου, για να ξεγελάτε τους αντίπαλους παίκτες. Πραγματικά, όπως και στο Syndicat, έτσι και στο American Revolt, μπορούν να παίξουν από 2-8 άτομα ταυτόχρονα, μέσω δικτύου. Τώρα μάλιστα υπάρχουν και δέκα αποστολές, ειδικά για multiuser περιβάλλοντα. Το American Revolt είναι ένα πάρα πολύ καλό data disk για το Syndicate. Θα σας κάνει να ξανασχοληθείτε με το παιχνίδι, καθώς ακόμα και η πρώτη αποστολή είναι πιο δύσκολη από την τελευταία του κανονικού Syndicate. Αποτελεί απαραίτητο συμπλήρωμα για τους κατόχους του Syndicate.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα data disk που αξίζει πραγματικά τα λεφτά του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	84

91%

του Αργύρη Γιαγιά





AIR WARRIOR

ΟΙ ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ... ΣΑΣ ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΥΝ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ!

Το ιλιγγιώδες multi-user game, είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





Αν τα πιο δύσκολα simulations σάς φαίνονται παιχνίδι...
Αν έχετε βαρεθεί τις ολιγόωρες μάχες και νομίζετε ότι τίποτα δεν μπορεί να σας τρομάξει...
...Τότε, απογειωθείτε! Ίσως είστε ο ιδανικός μαχητής του **AIR WARRIOR.**
Στο **AIR WARRIOR** θα ζήσετε τις πιο ρεαλιστικές αερομαχίες, on-line και real time για όσο χρόνο αντέχουν οι δυνάμεις σας. Τα αεροπλάνα του είναι πιστά αντίγραφα μοντέλων του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και ο ρεαλιστικός ήχος και τα γραφικά του θα σας συναρπάσουν.
Οι μεγαλύτερες αερομαχίες γίνονται σήμερα on-line μέσω της **CompuLink!**
Εδώ, είστε αντιμέτωπος με τον πιο επικίνδυνο εχθρό, τον ανθρώπινο εγκέφαλο.
Γι' αυτόν το λόγο, το **AIR WARRIOR** παίζεται από τους "Άσους", από αυτούς που αναζητούν την πρόκληση και την περιπέτεια.
Μετρήστε τις δυνάμεις σας...

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

CompuLink *Games Pack*

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο multi-user game **AIR WARRIOR**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

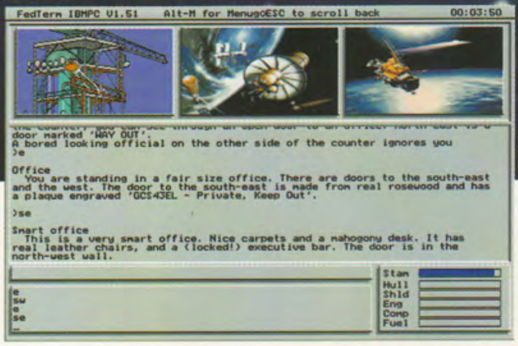
FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

ΑΠΟ ΣΗΜΕΡΑ ON-LINE ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΓΑΛΑΞΙΕΣ ΤΟΥ FEDERATION II

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες. Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

CompuLink *Games Pack*

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο νέο multi-user game **FEDERATION II**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................... Τ.Κ. ....ΤΗΛ.: ....ΗΛΙΚΙΑ:......................